HENGE 变化

Também conhecidos como *hengeyoukai* ("espíritos metamorfos"), os henge são uma raça de animais inteligentes capazes de mudar para uma forma bípede. Nessa forma, lembram um híbrido animal e humano. Embora sejam às vezes confundidos com os licantropos do Reinado, henge não carregam nenhuma maldição. Eles são parte da natureza, seres que transitam entre o mundo natural e o mundo dos humanos.

Personalidade. Como a maioria dos animais, muitos henge são reclusos, preferindo fugir a lutar. Outros são atrevidos, até amistosos. Sua espécie animal também influencia seu comportamento: gatos são curiosos, lebres são tímidas, macacos são brincalhões, e assim por diante — mas esta não é uma regra geral, existindo aqueles totalmente contrários ao esperado de animais daquele tipo.

O típico henge prefere manter-se na forma animal, adotando a forma híbrida apenas ao lidar com outras raças ou para realizar tarefas complexas. Para eles, muitos costumes humanos — usar roupas, aquecer comida, escrever livros... — parecem tolos. Mas há aqueles mais afastados de sua origem natural, abraçando estilo de vida humano.

Descrição Física. Em sua forma animal, o henge é indistinguível de um espécime normal, exceto por meios mágicos — mas um observador atento pode perceber algo incomum. São mais fortes e difíceis de matar que qualquer pequeno animal. Também são mais espertos, capazes de invadir lugares protegidos para espionar ou roubar itens.

Na forma híbrida, o henge se torna uma versão bípede, humanoide, daquele animal. Mantém traços marcantes como focinho, orelhas e cauda. Pode falar e usar as mãos, sendo capaz de empunhar armas, lutar e executar jutsus. Também podem usar roupas, embora nem sempre o façam, pois conservam a pelagem ou penugem original.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Relações. Quase todos os henge consideram-se parte da natureza, parte do mundo espiritual, evitando outras raças. Evitam até uns aos outros (por serem, às vezes, inimigos naturais), embora sejam capazes de convocar conselhos para decisões importantes.

Outros, no entanto, são curiosos sobre os humanos, espreitando suas casas e não raras vezes roubando suas coisas. E outros, ainda, gostam *muito* dos humanos, querem *ser* humanos — acreditam que sua forma híbrida é um presente dos deuses para que se tornem amigos. De fato, alguns são aceitos em aldeias, trabalhando e vivendo ali como tamuranianos normais.

Honra. Henge não seguem a moral e ética dos humanos, não seguem suas normas ou leis. Fazem o que acham necessário para sobreviver, aproveitam qualquer vantagem ao alcance. Não entendem o conceito de "posse", pegando o que querem, quando querem — invadir casas humanas para roubar seus pertences é prática comum entre eles. No entanto, também não sentem prazer com o sofrimento alheio, ajudando aqueles em dificuldade.

Terras dos Henge. Os henge não formam comunidades. Preferem a solitude das montanhas e florestas, vivendo em pequenos bandos ou mesmo sozinhos, como animais normais de seu tipo. Muitos deles, no entanto, se estabelecem próximos de alguma aldeia ou cidade humana, espreitando com curiosidade.

Religião. Quase todos os henge consideram-se parte do mundo espiritual, parte do Bushintau, sendo raro que decidam venerar outros deuses. Mas alguns, especialmente aqueles que buscam ser humanos, acabam prestando homenagem a Lin-Wu ou sua Família Celestial.

Nomes. Vivendo na natureza, os henge poucas vezes adotam esta invenção humana. Acabam ganhando algum nome apenas quando relacionam-se com humanos, sendo normalmente mais curtos que nomes tamuranianos normais. **Exemplos:** Haru, Koura, Shiro, Sora, Taro, Toshi, Yasu, Yoshi (masculinos); Aiko, Hana, Hoshi, Kiko, Emiko, Keiko, Miyu, Yuka (femininos).

Aventuras. Não apenas os lares humanos foram destruídos pela Tormenta. A corrupção antinatural também contaminou a natureza, transformou belas paisagens naturais em cenas de pesadelo. Aos poucos, a vida natural vem retornando — mas muitos henge sentem a necessidade de proteger seus lares, combater os monstros que ainda restam. Outros tornam-se aventureiros para viver como humanos, para fazer parte de uma equipe, uma família.

Por sua grande agilidade, bem como a capacidade de transformar-se em um pequeno animal, henge são ladinos extraordinários — muitos tornam-se ninjas ou yakuza. Outros, por sua conexão com a natureza e o Bushintau, decidem ser shinkan. E muitos mais, fascinados com os jutsus dos humanos, tornam-se wu-jen ou shugenja.

Habilidades de Raça

• **+4 Destreza, +2 Sabedoria, –2 Força.** Henge são mais ágeis e perceptivos que os humanos, mas também pequenos e fracos.

• **Animal.** Um henge não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Forma Animal.** Um henge pode se transformar em um único animal, escolhido pelo jogador, correspondente à sua forma híbrida. Esse animal é Pequeno (cão, garça, raposa, texugo) ou Mínimo (carpa, gato, guaxinim, lebre, macaco, pardal), recebendo ajustes de acordo (veja "Raças Pequenas e Mínimas", na página 78). Mudar de forma exige uma ação completa, e o henge pode mudar de forma quantas vezes quiser e por quanto tempo desejar. A forma animal tem as mesmas estatísticas da forma híbrida, modificadas pelo tamanho, mas não pode falar, executar jutsus ou realizar tarefas que exigem forma humanoide (normalmente qualquer coisa que exige uso das mãos e/ou tamanho Médio). Na forma animal, armas, armaduras, roupas e itens são absorvidos (retornando ao voltar à forma híbrida).

• **Movimento Especial.** Em sua forma animal, conforme a espécie, o henge adquire formas de movimentação especiais: deslocamento 12m (cão, lebre, raposa), escalada 6m (gato, guaxinim, macaco), escavar 3m (texugo), natação 9m (carpa), voo 18m (garça, pardal).

• **Arma Natural.** Em sua forma animal, conforme a espécie, o henge adquire armas naturais: 1 mordida (cão, raposa, garça: 1d6; carpa, lebre, macaco, pardal: 1d2) ou 2 garras (gato, guaxinim, texugo: 1d4; pode atacar com ambas com penalidade de –4 em cada ataque).

• **Agilidade Animal.** Para henge a perícia Atletismo é baseada em Destreza, não em Força.

• **Sentidos Aguçados.** Um henge recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção ou localização).

• **Visão na Penumbra.** Um henge ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Henge podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

KAIJIN 怪人

A Tormenta ameaça toda Arton, ataca a qualquer momento em qualquer lugar. Mas nenhuma outra nação viveu tão longamente o pesadelo aberrante quanto Tamu-ra — período que ficou conhecido como Era Akumushi. Embora o monstruoso Lorde Igasehra tenha deixado a ilha, sua influência macabra persiste. Por todo o Império, crianças nascem com deformidades horrendas. Algumas a ponto de não serem mais reconhecíveis como seres humanos.

No Reinado de Arton eles são chamados lefou. Aqui, os meio-demônios da Tormenta são kaijin, algo como "homem-monstro". E por sua maior exposição à Tormenta, são ainda mais grotescos e brutais.

Personalidade. O horrendo exterior do kaijin quase sempre reflete seu interior. Nascido aberração, renegado pelos seus, acaba tornando-se uma criatura de raiva, ressentimento e amargura. Recolhe-se em sua própria escuridão, jamais conhecendo coisas como amizade ou amor. Diante dos olhares apavorados que causa, responde com ainda mais ódio e revolta. Tornam-se os monstros das histórias de terror, espreitando estradas à noite. Explodem em fúria insana atacando povoados. Talvez, no íntimo, desejando que alguém tire sua vida e traga fim a seu sofrimento.

Mas alguns perseveram. Recuperam a determinação tamuraniana em superar a dor, esforçar-se além dos limites, lutar para alcançar um objetivo impossível. Protegem seu coração humano como um tesouro. Buscam significado nas pessoas, nos deuses, na vida. Cultivam a honra.

Descrição Física. Poucos kaijin apresentam traços humanos. Seus corpos são revestidos de verrugas, couro, pelagem ou carapaça. Seus rostos são amontoados de crostas, olhos, presas, quelíceras e antenas. Braços e pernas são longos ou curtos demais, ou dobram-se em lugares errados. Suas mãos podem ser garras, pinças ou tentáculos. Espinhos e lâminas projetam-se de todas as partes. Exceto por manter uma estrutura humanoide (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), praticamente não podem ser diferenciados dos outros demônios da Tormenta.

Muitos kaijin lembram paródias bípedes de algum animal natural — nem todos existentes em Tamu-ra. Um massivo homem-rinoceronte blindado. Um homem-vespa trazendo o ferrão no braço, como espada. Um homem-polvo com numerosos tentáculos.

E existem aqueles que, estranhamente, mostram certo tipo de elegância. Lembram um samurai humano trajando uma armadura viva, cheia de olhos e veias pulsantes. Dizem ser estes os mais poderosos e perigosos kaijin.

Relações. Desnecessário dizer que, em uma terra arrasada pela Tormenta, ninguém é mais temido e odiado que os kaijin. Camponeses gritam e fogem ao vê-los, samurais e onimusha os caçam. Se quiser continuar vivendo, o meio-demônio não tem outra escolha exceto afastar-se o máximo possível de outras raças.

Apenas em casos especiais um kaijin é aceito. A inocente criança humana, fascinada pelo novo amigo. O sábio vanara, que enxerga o verdadeiro interior do monstro. O marginalizado hanyô, ansioso por companhia. O nobre ryuujin, que não condena alguém por sua aparência.

Ironicamente, ninguém é mais perigoso para um kaijin que outro kaijin. Talvez por conhecer perfeitamente o que existe em seus corações, eles trazem o forte instinto de atacar e matar seus iguais. Tamu-ra tem numerosas histórias sobre batalhas sangrentas entre estes monstros.

Honra. Para muitos kaijin, honra é algo que nunca terão, algo não merecido por monstros malditos. Para outros, é a única salvação, a única coisa que os diferencia dos demônios. Estarem em extremos opostos da honra também é causa de duelos mortais entre os kaijin.

Terras dos Kaijin. Por serem (felizmente) poucos, e com vidas curtas e violentas, kaijin não formam comunidades. Têm sorte se conseguem esconder-se por alguns meses em uma caverna, pântano ou ruína, antes que alguém os descubra e venha caçá-los. De fato, muitos tomam como lar alguma antiga estrutura da Tormenta, onde poucos têm coragem de ir.

Religião. Não raros kaijin buscam nos deuses uma salvação para sua existência profana. Pedem orientação a Lin-Wu para seguir no caminho da honra. Veneram a Família Celestial, onde até mesmo deuses monstruosos são aceitos. Mas poucos voltam-se para o Bushintau, por sentir que os espíritos da natureza os consideram seus inimigos.

Nomes. Embora sejam nascidos em famílias humanas, quase todos os kaijin são logo abandonados, sem ganhar nomes tamuranianos. Acabam nomeados por aqueles que os avistam — Tamu-ra tem a curiosa tradição de nomear seus monstros assim que descobertos. **Exemplos:** Agira, Antlar, Balthan, Bemular, Bullton, Gabora, Gomora, Jirass, Pandom, Tripron, Windan, Vagantra, Zetton, Zingon.

Aventuras. Para uma criatura condenada a uma vida solitária e brutal, integrar um grupo de aventureiros é um privilégio e uma bênção, a única chance de ter família e amigos. Ao superar sua natureza, muitos kaijin usam sua força e poderes para proteger o Império, para combater os verdadeiros inimigos. Histórias sobre um ou outro "monstro herói" começam a ser contadas. Talvez, um dia, algum deles acabe conhecido como um grande campeão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Todo kaijin já nasce máquina de combate, quase como se fossem moldados assim por alguma inteligência aberrante. Por isso escolhem classes lutadoras, como bushi, kensei, onimusha, até mesmo monges. Alguns tentam ser samurais — mas encontrar um mestre que aceite treiná-los não é tarefa simples.

Habilidades de Raça

• **+4 Força, +2 Constituição, –2 Carisma, –1 Honra.** Kaijin são fortes e resilientes, mas grotescos.

• **Monstro.** Um kaijin não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Afinidade com a Tormenta.** Um kaijin jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

• **Ameaçador.** Para um kaijin a perícia Intimidação é baseada em Força, não em Carisma.

• **Disforme.** Por sua anatomia anômala, um kaijin não pode usar itens (armas, armaduras, ferramentas...) mundanos normais. Ele ainda pode usar itens obra-prima (quando feitos sob medida para ele), mágicos, ou adquiridos através de talentos (como Armamento da Tormenta) ou habilidades de classe (como as espadas ancestrais do samurai, ou a armadura simbionte do onimusha).

• **Talentos.** Um kaijin recebe Anatomia Insana, Carapaça e outros 2 talentos da Tormenta adicionais, à sua escolha. Ele não sofre dano de Honra por estes talentos (mas sofre se adquirir outros).

• **Visão no Escuro.** Um kaijin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Kaijin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

MASHIN マシン

A ciência e magia de Arton permitem forjar criaturas artificiais sem vida ou inteligência verdadeiras, capazes de realizar tarefas simples para seus mestres. O antigo Império de Jade, no entanto, contava com os mais talentosos artífices, capazes de produzir engenhos mecânicos inimagináveis no Reinado. E embora grande parte dessa arte tenha se perdido com a destruição de Tamu-ra, ainda existem construtos remanescentes daqueles tempos, bem como novas gerações de inventores buscando recriar as antigas técnicas.

Mashin são construtos humanoides tão avançados que desafiam as fronteiras entre seres artificiais e seres vivos. Eles têm inteligência e vontade próprias, e são reconhecidos como legítimos cidadãos no Império de Jade.

Personalidade. A arte tamuraniana, mesmo tão obsessivamente acurada, não pode criar vida. O que move um mashin não é uma alma verdadeira, mas sim centenas de pequenos elementais — conjurados e lacrados em um corpo artificial. Esses seres, separados, são selvagens e incontroláveis; juntos, em amálgama, acabam formando uma mente racional (ou *rede neuro-elemental*, como chamam alguns estudiosos excêntricos) capaz de sentir, pensar e aprender como qualquer humanoide inteligente.

Assim, embora seus corpos sejam máquinas, os mashin não se comportam necessariamente como tais. Podem ter as mais variadas mentalidades — sábio ou tolo, rigoroso ou compassivo, frio ou sentimental, soturno ou brincalhão. Para estrangeiros, é surpreendente descobrir como estes construtos podem ser criativos e imprevisíveis.

Descrição Física. Mais que uma máquina, um mashin está entre as mais belas obras de arte produzidas por Tamu-ra. À primeira vista lembra uma armadura metálica esbelta, ou uma estátua sofisticada. A cabeça parece um elmo fechado, com gemas luzindo como olhos. Placas em formas elegantes deslizam sobre o corpo com precisão impecável, deixando entrever uma musculatura interna de fibras sedosas, milimetricamente trançadas. Gravuras e ideogramas grafados no metal brilham e lampejam com a energia elemental interior.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Quando destinado a combate, um mashin pode receber blindagem — mas, em configuração padrão, sua pele não é armadura. Golpes certeiros vão danificar seus sistemas e feri-lo como a qualquer humano. São feitos assim para favorecer leveza e precisão, permitindo executar tarefas complicadas.

Um mashin pode vestir roupas e armaduras humanas. Mas, para honrar a habilidade e dedicação de seus artífices, quase nunca o fazem.

Relações. Mashin foram criados para conviver com humanos, função que desempenham muito bem. São educados e corteses, até mesmo com inimigos. Têm afinidade com raças honradas, como os ryuujin e vanara. Já encontros com kaijin podem acabar mal — muitos mashin foram construídos para caçar demônios da Tormenta.

Honra. Por influência da cultura tamuraniana, quase todos os mashin são honrados. Demonstram senso de dever, dignidade e nobreza. Mas, conforme sua criação e experiências, a mente elemental pode adotar qualquer moral ou ética, não sendo incomum que alguns se tornem trapaceiros, cruéis ou até loucos.

Terras dos Mashin. Mesmo no auge do Império de Jade, os mashin nunca existiram em números suficientes para formar suas próprias comunidades. Sempre serviram a clãs e famílias humanas, normalmente na alta sociedade, entre nobres e samurais. Hoje, aqueles que escaparam da Tormenta — e também os forjados nos tempos atuais, por novos artífices — ajudam na reconstrução de Tamu-ra, ou aventuram-se em Arton por razões pessoais.

Religião. Mashin podem ser profundamente espirituais, e os deuses parecem reconhecer esse fato, concedendo-lhes poderes divinos em troca de sua devoção. Conforme alguns sacerdotes, isso pode ser evidência de que um mashin na verdade possui alma imortal — que deve viajar aos Mundos dos Deuses quando chegar a hora.

Mashin religiosos voltam-se principalmente para Lin-Wu e a Família Celestial. Poucos sentem afinidade pelo Bushintau e seus espíritos.

Nomes. Mashin recebem nomes humanos convencionais, mas não sobrenomes. Muitas vezes, em vez de nomes, também recebem títulos glamorosos (e por vezes exagerados). **Exemplos:** Anjo de Batalha, Dragão Dourado, Fúria Imperial, Guardião, Inferno, Infinito, Máquina de Guerra, Patrulheiro, Prateado, Triunfo, Vigilante, Viúva Negra.

Aventuras. Os mashin entendem estar vivos por obra do povo de Tamu-ra e seu Imperador, fazendo seu melhor para honrar essa dádiva. Como quase todo tamuraniano, são leais à sua terra e sua gente — mas, como seres pensantes, às vezes escolhem formas incomuns de exercer essa devoção. E também como o nativo de Tamu-ra típico, podem ser extraordinariamente focados em dominar uma arte ou técnica até a perfeição.

Por esses motivos — e também por serem construídos para realizar tarefas humanas —, mashin podem adotar absolutamente qualquer classe. Podem ser combatentes, conjuradores, até mesmo ninjas. Mas, por honra à sua cultura, a maioria acaba se tornando monge ou samurai.

Habilidades de Raça

• **+2 em duas habilidades à escolha do jogador, Honra +1.** Mashin são construídos para adaptar-se à sociedade humana e exercer as tarefas mais variadas.

• **Construto.** Um mashin não é considerado um humanoide, sendo imune a jutsus e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• **Imunidades.** Mashin são imunes a atordoamento, doenças, enjoo, fadiga, luz, paralisia, trevas, sono e venenos. Também não precisam respirar, comer, beber ou dormir (mas ainda precisam descansar ou meditar para recuperar PM).

• **Quase Vivo.** Diferente de outros construtos, um mashin tem um valor de Constituição e recupera pontos de vida com descanso (seus elementais internos consertam o dano). Um mashin não é destruído quando chega a 0 PV, seguindo as regras normais para personagens. Além disso, um mashin também pode ser ressuscitado.

• **Sem Cura.** Um mashin não recupera pontos de vida com curas mágicas (como jutsus de luz ou a habilidade de classe canalizar energia). Ele não está vivo e, portanto, não se beneficia de energia positiva (mas veja abaixo). A perícia Cura também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

• **Cura Elemental.** Escolha um descritor elemental (ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento). O mashin é imune a dano causado por essa energia, seja natural ou mágico. Além disso, quando exposto a essa energia em forma mágica, o mashin cura PV em quantidade igual à metade do dano normal. Por exemplo, um mashin do fogo atingido pelo jutsu *leque de chamas* (dano 2d6) vai recuperar 1d6 pontos de vida. Fogo normal (como uma tocha) não cura esse mashin, embora também não cause dano.

• **Visão no Escuro.** Um mashin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Mashin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NEZUMI 鼠

No passado, este selvagem povo-rato estava entre as maiores ameaças ao Império. Ambos, humanos e nezumi, acreditavam ser os legítimos donos da ilha. Viviam em guerra contra os "invasores", tentavam expulsá-los de todas as formas. Hoje, após sobreviverem aos horrores da Tormenta, os antigos inimigos buscam colocar de lado as diferenças para reconstruir Tamu-ra.

Personalidade. Os nezumi não vieram a este mundo para fazer amigos, muito pelo contrário. São hostis, grosseiros, rudes, sem lugar em sua cultura para coisas como gentileza ou cortesia. Mesmo entre si eles são desconfiados, competitivos, rivais. Acreditam na sobrevivência e prosperidade do mais apto.

Por estranho que pareça, ao mesmo tempo em que considera todos à sua volta como inimigos, o típico nezumi também teme estar sozinho. Menor e mais fraco que a maioria das outras raças, o povo-rato confia na força dos números, confia em trabalho de equipe. Para derrotar um adversário poderoso, formará qualquer aliança vantajosa. "O inimigo de meu inimigo é meu amigo."

Todo nezumi parece frenético, inquieto, nervoso. No entanto, sabem manter-se em silêncio quando a situação exige — especialmente ao emboscar inimigos.

Descrição Física. Nezumi podem ser facilmente descritos como pequenos homens-ratos. São seres de pelagem cinzenta com grandes orelhas, focinhos alongados, olhos vermelhos e garras ameaçadoras. Mesmo pequenos, parecem muito perigosos, prontos a explodir em fúria e arrancar os olhos de seus inimigos a qualquer instante. Quase todos são cobertos de cicatrizes, com pedaços das orelhas e caudas faltando — sendo que provavelmente receberam tais ferimentos de sua própria gente, no convívio diário.

A vestimenta padrão nezumi combina com seu modo de vida. Não precisam realmente de roupas, mas usam trapos tomados de suas vítimas. Também fazem colares e outros adereços tribais com ossos, dentes, orelhas e outros "troféus".

Relações. Nezumi tratam os outros povos como inimigos, mas sem necessariamente odiá-los. Sob seu estranho ponto de vista, considerar alguém "inimigo" é mostrar respeito, é reconhecer sua força. Para os nezumi, inimigos são valiosos, dão significado ao mundo. Uma vida sem adversários é uma vida vazia, é apenas esperar pela temível morte por velhice ou doença.

Assim, por séculos os nezumi tentaram derrotar os intrusos humanos, por séculos fizeram guerra contra o Império — muito embora, incapazes de agir como um exército organizado, seus ataques fossem pouco mais que escaramuças isoladas. Por outro lado, o Império jamais teve êxito em expulsar ou dizimar o resistente povo-rato, capazes de sumir nas montanhas e sobreviver aos maiores rigores. A inimizade, que parecia eterna, acabaria com a chegada da Tormenta, um mal muitíssimo pior. Humanos e nezumi viram-se frente a algo abominável, que nenhum deles podia tolerar. Lutaram juntos. E morreram juntos, aos milhões.

Hoje, humanos e nezumi ainda não confiam plenamente uns nos outros. Fazem acordos e comércio, mas com reservas. Incidentes violentos isolados ainda ocorrem. No entanto, quando algum horror da Tormenta decidir voltar, Tamu-ra não vai encontrar melhores aliados.

Honra. O conceito tamuraniano de "honra" está entre as poucas coisas capazes de enojar um nezumi. Enquanto um samurai humano diz ser honrado proteger os fracos, um nezumi acharia isso um insulto — roubar de alguém a chance valiosa de lutar pela própria vida. "Proteger" alguém é arrogância, é mostrar que aquela pessoa não passa de um lixo inútil. Assim eles pensam.

Quase todo homem-rato procura vencer a qualquer custo. Não vai desistir de uma vantagem, nem seguir regras de conduta, nem jogar limpo. Por isso, quando surge algum raríssimo nezumi justo e digno, esse infeliz vai encontrar muita dificuldade para provar sua honra.

Terras dos Nezumi. Embora não guardem registros — exceto contos e canções tribais —, os nezumi acreditam existir em Tamu-ra desde antes da chegada dos humanos. De fato, antes da Tormenta, eram a raça não-humana mais numerosa na ilha. Suas tribos dominavam grandes extensões montanhosas, onde os humanos não tinham interesse em construir ou cultivar.

A Tormenta dizimou vastas populações nezumi, quase os varreu da ilha. Ainda assim, os maiores sobreviventes de Tamu-ra não foram extintos. Hoje, com o fim da praga aberrante, seus números voltam a crescer, suas aldeias e túneis voltam a se espalhar pelas montanhas.

Religião. As razões distorcidas que levam os nezumi à adoração divina são de difícil compreensão. Alguns imploram por novos desafios e inimigos, imploram por força para vencê-los. Outros consideram a bênção divina uma vantagem como qualquer outra — desprezá-la seria tolo. Assim, alguns voltam-se para o Bushintau e a Família Celestial; Lin-Wu, o Provedor da Honra, dificilmente seria adorado por qualquer nezumi.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Nomes. Nezumi falam seu próprio idioma e têm seus próprios nomes, bastante difíceis de pronunciar por outras raças. Lembram uma série curta de chiados e rosnados, usando as consoantes "k", "r", "s" e "t" em tonalidades que o ouvido humano mal pode perceber. **Exemplos:** Krrot, Keerk, Ktaaar, Raark, Raaor, Seerk, Takkar, Tarrak (masculinos); Kreeka, Karrat, Rokka, Roraa, Serrat, Trass, Treeka (femininos).

Aventuras. Para membros de uma raça sempre à procura de briga, a vida como aventureiro parece uma excelente opção! Nezumi gostam de estar com aliados durões, gostam de poder medir forças, desafiá-los o tempo todo. Aceitam apenas parceiros fortes como seus nakama. Para aqueles que se acostumam com seu temperamento irascível e suas provocações constantes, o feroz homem-rato é um companheiro valioso.

Embora classes furtivas como ninja e yakuza sejam escolhas óbvias, nezumi são lutadores selvagens. Muitos tornam-se bushi, outros kensei. Por sua disposição para caçar os inimigos do Império, consideram onimusha uma escolha eficaz. Nezumi shinkan também são frequentes.

Habilidades de Raça

• **+4 Constituição, +2 Destreza, –2 Inteligência, –2 Honra.** Nezumi são ligeiros e difíceis de matar, mas também rudes e primitivos.

• **Tamanho Pequeno.** Nezumi recebem +1 na classe de armadura, +1 nas jogadas de ataque, +4 em testes de Furtividade e –4 em testes de manobras. No entanto, por sua cultura agressiva e violenta, podem usar armas como se fossem criaturas Médias.

• **Deslocamento 9m.** Apesar de pequenos, nezumi são rápidos. Seu deslocamento é o mesmo de criaturas Médias.

• **Amedrontador.** Nezumi recebem +4 em testes de Intimidação. Eles compensam o pequeno tamanho com grande ferocidade.

• **Faro.** Um nezumi recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção ou localização).

• **Visão na Penumbra.** Nezumi ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RYUUJIN 竜人

Quando uma família tamuraniana é bem-sucedida em agradar Lin-Wu, o Deus Dragão não fica indiferente. Em algum momento de sua história, essa linhagem será agraciada com a maior bênção imaginável: o nascimento de um ryuujin. Estes seres especiais trazem consigo uma porção sagrada do próprio Lin-Wu. Eles são os meio-dragões de Tamu-ra.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, o meio-dragão de Tamu-ra não resulta do acasalamento entre dragões e humanos. Ryuujin nascem de mães humanas por pura intervenção divina — evento que traz grande sorte e felicidade à sua família.

Personalidade. Trazendo no próprio sangue a nobreza e dignidade de Lin-Wu, ryuujin são a personificação de tudo que é positivo na cultura tamuraniana. São altivos, elegantes, exalando superioridade — mas, ao mesmo tempo, donos de grande humildade, delicadeza e cortesia. Mesmo ocupando altas posições na sociedade, mesmo portando os títulos mais impressionantes, estão sempre dispostos a servir e ajudar. Demandam o devido respeito dos camponeses, como cabe a todo membro da nobreza imperial, mas são capazes de sacrificar a própria vida para protegê-los. Dizem que todo ryuujin já nasce samurai, sem precisar de educação ou treino.

Se algo negativo pode ser dito sobre eles é sua fleuma. Ryuujin falam e movem-se lentamente, com uma calma e confiança nem sempre adequadas à situação. De fato, um ryuujin pode falhar em esquivar-se de um ataque apenas por ser algo deselegante!

Descrição Física. Quem espera que um meio-dragão de Tamu-ra seja alguma criatura reptiliana e escamosa acaba desapontado. Ryuujin parecem-se com humanos muito belos, e definem o perfeito padrão de beleza no Império. São altos, magros e esbeltos, mas de musculatura potente — de fato, são mais fortes do que parecem. Têm cabelos longos e em cores exóticas (às vezes mais de uma), brilhantes como as escamas de Lin-Wu. Os olhos, também coloridos, trazem a íris em fenda vertical. No entanto, quando manifesta seus poderes ou rea-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

liza grande esforço, um ryuujin revela parcialmente sua natureza dracônica. Seus olhos e cabelos brilham, suas unhas se alongam como garras, suas feições se tornam serpentinas — mas ainda harmoniosas.

Quase todo ryuujin pertence à aristocracia, vestindo-se e portando-se de acordo. Trajam apenas o que existe de mais fino e requintado. Podem parecer vaidosos, mas poucos realmente o são: como representantes vivos da perfeição e harmonia de Lin-Wu, acham importantíssimo manter uma aparência impressionante. Para eles, falhar em ser belo é falhar em ser digno de sua herança divina.

Relações. A simples existência de um ryuujin é considerada um milagre, um presente do Deus Dragão. Mesmo quando um deles nasce entre camponeses, sua família logo ascende à nobreza. Praticamente não existe, no Império, um meio-dragão que não esteja em posição social muito elevada. Todos os amam, todos os respeitam.

Por sua vez, o meio-dragão faz seu melhor para merecer tanta admiração — eles podem ser majestosos, podem emanar superioridade, mas também são humildes. Um ryuujin vai tratar todo e qualquer ser inteligente com gentileza e cortesia. Do mais horrendo kaijin ao mais violento nezumi, todos têm seu respeito.

Honra. Ainda que ryuujin tragam do berço uma forte tendência para o bem e ordem, alguns deles podem se desviar desse caminho. Tornam-se arrogantes, intolerantes. Acreditam ser os mais próximos do Deus Dragão, acreditam ser perfeitos. Exigem servidão e obediência. Quando mal orientados no caminho da honra, podem se tornar os piores tiranos.

Terras dos Ryuujin. Meio-dragões são milagres e milagres são raros. Ryuujin não formam comunidades próprias. Vivem entre os humanos, integrando sua alta sociedade, como senhores feudais, sacerdotes ou — mais frequentemente — samurais.

Existem rumores sobre ryuujin desconhecidos pelo Império, vivendo em pequenas aldeias. Alguns ainda não sabem de sua verdadeira natureza. Outros apenas escolhem uma vida comum, entre camponeses, para melhor conhecê-los e protegê-los.

Religião. Manifestação viva da bondade de Lin-Wu, quase todos os ryuujin que não sejam samurais acabam voltando-se para a devoção religiosa. Será quase impossível encontrar algum deles que, por qualquer motivo, dê as costas ao Deus Dragão e adote outra divindade.

Nomes. Ryuujin recebem nomes tamuranianos ligados a coisas positivas como beleza, sol, luz e dragões. **Exemplos:** Akihiko, Akira, Daichi, Haru, Hikaru, Masao, Ryuu, Ryuunosuke, Shouta, Toshihiro, Yang, Youta (masculinos); Kei, Kimiko, Kiyoshi, Mai, Michiko, Mieko, Naoko (femininos).

Aventuras. Muito mais que simples presentes de Lin-Wu para seu povo, os meio-dragões são campeões protetores. Eles existem para se tornarem seus mais valorosos samurais, para enfrentar as piores ameaças ao Império de Jade. Quando veio a Tormenta, quase todos se sacrificaram em combate, morrendo em batalha contra os demônios para assegurar a fuga do maior número possível de cidadãos.

Poucos destes valorosos seres sobreviveram à invasão aberrante. Alguns nasceram em terras estrangeiras, onde Lin-Wu alcançou os refugiados de seu povo. Hoje, os raros ryuujin existentes devotam-se à restauração do Império. Protegem suas tradições, tornam-se os mais dedicados samurais, os mais aplicados monges e kensei. São tesouros culturais vivos.

Habilidades de Raça

• **+4 Sabedoria, +2 Força, +2 Honra, –2 Destreza.** Ryuujin herdam a iluminação de Lin-Wu, e são mais fortes do que parecem. Mas, por vezes, sua placidez faz com que demorem a reagir.

• **Digno.** Ryuujin recebem +4 em testes de Diplomacia. Meio-dragões são extremamente corteses e gentis.

• **Honra Superior.** Ryuujin recebem +1 na CA e +1 nas jogadas de ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu. Meio-dragões são soldados de Lin-Wu contra os desonrados.

• **Resistência Celestial.** Escolha três descritores elementais entre os seguintes: ácido, eletricidade, fogo, frio, vento. O personagem tem resistência 5 contra as energias escolhidas. Como os dragões, ryuujin têm afinidade com as energias elementais.

• **Sorte Ancestral.** Ryuujin recebem +2 em todos os testes de resistência. Como favoritos de Lin-Wu, meio-dragões têm grande sorte.

• **Visão no Escuro.** Um ryuujin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Meio-dragões enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

VANARA バナラ

As montanhas de Tamu-ra são lar para muitos seres místicos, reclusos. Entre eles estão os vanara, o nobre e sábio povo-macaco. Mais inteligentes que os humanos, portadores de conhecimento ancestral, são muitas vezes procurados por viajantes em busca de conselhos e respostas.

A verdadeira origem dos vanara é misteriosa. Alguns acreditam serem criações de Tanadora, a Professora — aquela de maior conhecimento na Família Celestial. Outros supõem que seus ancestrais eram viajantes planares de Sora, o Reino de Lin-Wu. Para outros, fizeram algum pacto para adquirir suas mentes brilhantes, mas foram transformados em símios como pagamento. Os próprios vanara contam estas e muitas outras histórias, não parecendo se importar muito sobre qual é a verdadeira. Talvez todas sejam.

Personalidade. Vanara são opostos a tudo que se espera de macacos. São calmos, contemplativos, pacientes. Os grandes olhos transmitem profunda paz e serenidade. A mente poderosa, em vez de torná-los arrogantes ou esnobes, enche seus corações de bondade e generosidade.

Apesar de sua natureza reclusa, vanara são geralmente bem-humorados, cordiais, amistosos com estrangeiros. Não se aborrecem com aqueles que os procuram com perguntas, sempre ajudam com boa vontade e um grande sorriso. No entanto, é verdade que alguns deles acham divertido confundir visitantes com enigmas e charadas.

Vanara são curiosos, inquisitivos, instigados pelo estranho. Não se deixam limitar por seu conhecimento prévio — pelo contrário, têm mente aberta, têm disposição para abraçar novas ideias e conceitos. Ensine algo novo a um vanara e vai fazê-lo muito feliz e agradecido.

Descrição Física. Homem-macaco é uma boa descrição para os vanara. Os membros da raça têm corpos cobertos de pelagem curta, tipicamente branca ou cinza, mas também dourada ou escura em alguns casos. Cabeça e rosto são simiescos, com orelhas grandes, nariz achatado e boca sem lábios. Têm uma cauda longa, preênsil, capaz de segurar objetos. Mas as semelhanças com macacos terminam aí.

Vanara andam eretos, sem usar as mãos para caminhar — seus braços e pernas têm os mesmos tamanhos dos humanos. Também não demonstram ser especialmente fortes ou ágeis. Pelo contrário, são baixos e magros, com o porte de humanos idosos, às vezes um pouco recurvados.

Nem todos os vanara usam roupas, mas alguns o fazem, além de chapéus, lenços e outros adereços. Também é comum usarem cajados para caminhadas.

Relações. Apenas as montanhas remotas que os vanara escolhem como morada trazem alguma dificuldade em seu relacionamento com outras raças. Grandes aventuras são contadas sobre andarilhos que fazem longas jornadas para consultar estes sábios.

Os vanara, por sua vez, são inteligentes demais para alimentar qualquer preconceito racial. Tratam todos com a mesma gentileza e paciência. Quando atacados, recorrem a truques espertos — ou até meios mágicos — para se protegerem. E mesmo nestes casos, continuam curiosos sobre os motivos de seus atacantes, imaginando se podem ajudá-los de alguma forma.

Honra. Vanara são exemplos de honra. Tratam todos com a máxima educação, cortesia e hospitalidade. Ajudar e proteger outros está em seus corações, é o que consideram o mais natural a fazer. Durante as raras ocasiões em que visitam terras humanas, compensam a aparência simiesca com modos dignos de qualquer samurai ou nobre.

Um vanara agindo de forma desonrada não será apenas algo raro — será aterrador. Porque, se estes seres de pura bondade podem ser corrompidos, então qualquer um pode.

Terras dos Vanara. Desde tempos imemoriais os vanara vivem nas montanhas da ilha, onde formam pequenos grupos familiares. Em áreas nevadas, costumam aquecer-se em fontes termais, algo que dizem prolongar a vida. Alguns chegam a construir cabanas, mas a maioria refugia-se em cavernas e outros abrigos naturais. Ali, os poucos sobreviventes da raça conseguiram escapar à Tormenta.

Religião. Vanara são contemplativos e, não raro, voltam-se para o divino em busca de satisfação para sua eterna curiosidade. Todas as religiões têm motivos para receber sua atenção: Lin-Wu, por sua honra absoluta; a Família Celestial, por sua fascinante variedade; e o Bushintau, por sua proximidade do mundo natural.

Nomes. Vanara têm seu próprio idioma, mas aprendem tantos outros quanto conseguem. Devido a esse fato, de todas as raças tamuranianas, são aqueles com nomes mais variados e exóticos — até adotando nomes estrangeiros, de povos que quase nunca visitam a ilha. **Exemplos:** Akha, Baboo, Ektorr, Golden, Kenja, Konng, Oren, Saru, Taro, Tobias, Torzan (masculinos); Algah, Clara, Dakota, Dorani, Kirada, Iris, Landra, Maiya, Sari, Sarumi (femininos).

Aventuras. Como os vanara adquirem seu conhecimento? Como desvendam os mistérios do mundo apenas contemplando o céu, as nuvens, os picos nevados? Talvez a resposta esteja no fato de que alguns deles, de tempos em tempos, abandonam as montanhas para levar vidas errantes, viver aventuras — e retornar a seu povo com as mais fantásticas histórias.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O vanara aventureiro será invariavelmente um membro valioso do sentai. Seja contribuindo com informação, seja com poderes mágicos — por sua mente poderosa e compleição física debilitada, quase todos decidem ser conjuradores. Alguns dos maiores wu-jen, shugenja e shinkan de Tamu-ra pertenciam ao povo-macaco.

O típico vanara é gentil demais para lutar, mas alguns lutam, e lutam *bem*. Dizem até que desenvolveram suas próprias artes marciais, tornando-se kensei, monges e até ninjas assombrosos.

Habilidades de Raça

• +4 Inteligência, +2 Sabedoria, +1 Honra, –2 Constituição. Vanara são brilhantes e sábios, mas têm porte físico debilitado.

• Cauda Preênsil. Vanara podem usar a cauda como uma mão inábil. Ela pode segurar objetos, manejar armas leves ou escudos, fazer ataques desarmados e executar selos de jutsus, mas não pode manejar armas de uma mão ou duas mãos, nem oferece ataques ou ações adicionais.

• Conheça o Inimigo. Os ataques do vanara têm a margem de ameaça aumentada em +1. Quando decidem lutar, recorrem a seu intelecto aguçado para localizar pontos fracos.

• Culto. Vanara podem fazer testes de Conhecimento sem treinamento, e sempre podem escolher 10 em testes de Conhecimento. Vanara são arquivos vivos de informação.

• Mente Sobre a Matéria. Sempre que faz um teste de Fortitude, um vanara também pode rolar um teste adicional de Vontade, e ficar com o melhor resultado. Vanara conhecem segredos capazes de salvá-los.

• Visão na Penumbra. Um vanara ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Vanara podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CLASSES

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou jutsus.

A classe é a característica mais importante de um personagem, e define que papel ele terá no grupo de aventureiros.

Este livro contém dez classes de personagem.

Bushi. Lutador rústico, baluarte da resistência e sobrevivência.

Kensei. Guerreiro devotado ao domínio de uma única arma.

Monge. Artista marcial, senhor do combate desarmado e técnicas secretas.

Ninja. Assassino e espião furtivo, com um arsenal de poderes misteriosos.

Onimusha. Caçador de monstros que adquire poderes aberrantes.

Samurai. Honrado guerreiro aristocrata, portador de espadas ancestrais.

Shinkan. Mestre de jutsus ligado ao mundo dos espíritos.

Shugenja. Servo divino de Lin-Wu e sua Família Celestial.

Wu-jen. Conjurador caótico e rebelde.

Yakuza. Fora-da-lei cheio de truques e contatos.

NÍVEL DE PERSONAGEM

O nível de um personagem representa sua experiência. Quanto maior o nível de um personagem, mais poderoso ele é. Personagens jogadores de Império de Jade começam suas aventuras em 1º nível, e então ganham mais níveis conforme vivem aventuras. De acordo com o mestre, grupos avançados podem começar em níveis mais altos.

Quando um personagem vence um desafio, é premiado com pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobe de nível.

BENEFÍCIOS POR NÍVEL

Quando você sobe de nível, ganha os seguintes benefícios.

1. Pontos de Vida & Magia. Seus PV e PM totais aumentam em um número determinado pela sua classe. No caso dos pontos de vida, some seu modificador de Constituição.

2. Bônus Base de Ataque. Conforme sua classe de personagem.

3. Habilidades de Classe. Conforme... adivinhou.

4. Bônus em Perícias. Seu bônus em testes de perícia aumenta conforme você sobe de nível, de acordo com a tabela ao lado. Você usa o número antes da barra em testes de perícia nas quais é treinado e o número depois da barra para perícias nas quais não é treinado. Por exemplo, no 3º nível (+6/+1), você recebe +6 em perícia treinadas e +1 em todas as outras. Veja mais sobre perícias no **Capítulo 2: Perícias & Talentos**.

5. Bônus em CA e Resistências. Um herói experiente aprende a proteger-se melhor dos perigos. Todo personagem soma metade de seu nível (arredonde para baixo) em sua classe de armadura e testes de resistência.

6. Aumento de Habilidade ou Talento. No 1º nível, e a cada nível seguinte, todo personagem recebe +1 em uma habilidade básica à sua escolha *ou* ganha um talento, à escolha do jogador.

Assim, os três primeiros benefícios dependem de sua classe, enquanto os três últimos dependem apenas do nível para o qual você está indo.

A tabela ao lado resume esses benefícios gerais, além de dizer a quantidade de pontos de experiência que você deve acumular para chegar a cada nível. Um personagem de 1º nível começa com 0 XP.

MULTICLASSE

Quando sobe de nível, em vez de ganhar as habilidades do próximo nível da sua classe, você pode escolher ganhar um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como "multiclasse". Em poucas palavras, personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de perder um pouco de poder bruto.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Benefícios por Nível de Personagem

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Bônus em Perícias	Bônus em CA e Resistências	Aumentos de Habilidade ou Talentos
1º	0	+4/+0	+0	+1
2º	1.000	+5/+1	+1	+1
3º	3.000	+6/+1	+1	+1
4º	6.000	+7/+2	+2	+1
5º	10.000	+8/+2	+2	+1
6º	15.000	+9/+3	+3	+1
7º	21.000	+10/+3	+3	+1
8º	28.000	+11/+4	+4	+1
9º	36.000	+12/+4	+4	+1
10º	45.000	+13/+5	+5	+1
11º	55.000	+14/+5	+5	+1
12º	66.000	+15/+6	+6	+1
13º	78.000	+16/+6	+6	+1
14º	91.000	+17/+7	+7	+1
15º	105.000	+18/+7	+7	+1
16º	120.000	+19/+8	+8	+1
17º	136.000	+20/+8	+8	+1
18º	153.000	+21/+9	+9	+1
19º	171.000	+22/+9	+9	+1
20º	190.000	+23/+10	+10	+1

Por exemplo, um kensei de 3º nível decide aprimorar sua técnica de combate desarmado e tornar-se monge. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4º nível), em vez de se tornar um kensei de 4º nível, ele pode ganhar um nível de monge, tornando-se um kensei 3/monge 1. Esse personagem tem as habilidades de um kensei de 3º nível, e também de um monge de 1º nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. Então o kensei é um personagem de 4º nível (três níveis de kensei mais um nível de monge).

Nível de classe são apenas os níveis do personagem naquela classe. Nesse caso, use a tabela da classe escolhida (veja nas páginas seguintes). Por exemplo, um samurai 3/shugenja 2 é um personagem de 5º nível — mas *não* um samurai de 5º nível, e nem um shugenja de 5º nível.

Pontos de Vida e Magia: um personagem multiclasse só ganha os PV e PM iniciais da primeira classe que escolheu. Por exemplo, um wu-jen que ganha um nível de bushi recebe mais 6 pontos de vida, e não 24. O mesmo vale para pontos de magia.

Perícias & Talentos: um personagem multiclasse só ganha as perícias treinadas e talentos iniciais da primeira classe que escolheu. Entretanto, quando ganha o primeiro nível em uma classe nova, você ganha uma perícia treinada *ou* um talento da lista da nova classe, à sua escolha.

Bônus Base de Ataque: some os bônus base de ataque de cada classe. Por exemplo, um bushi 4/yakuza 3 tem bônus base de ataque +6 (+4 pelos quatro níveis de bushi e +2 pelos três níveis de yakuza).

Desonra: dedicar-se a um caminho diferente, abandonando a busca pela perfeição, é algo malvisto na cultura do Império. Ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra maior que sua classe original é uma violação de honra leve; ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra igual à original é uma violação de honra moderada, e ganhar o primeiro nível em uma classe com modificador de Honra pior é uma violação de honra severa. Veja mais sobre Honra e violações de honra na seção **Características**, mais à frente neste mesmo capítulo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

BUSHI 武士

O soldado de infantaria nas forças do Império. O mercenário que luta por dinheiro. O andarilho sem mestre e sem destino. O assaltante de beira de estrada. O leal protetor do pequeno povoado. Todos são *bushi* — aqueles que, sem treino especial ou técnicas místicas, pegam em armas para alcançar seus objetivos. Ser bushi é seguir o caminho do guerreiro, o *bushido*.

O povo de Tamu-ra é conhecido por resistir, perseverar, sobreviver a tudo. Aqui conta-se histórias de guerreiros indomáveis que simplesmente recusam-se a morrer; recebem castigos que matariam qualquer humano, caem, erguem-se e seguem lutando. São espancados até quebrarem todos os ossos, estocados com lâminas, crivados de flechas, e seguem lutando. Jorram mais sangue do que parece possível um corpo humano conter, e seguem lutando. Para o bushi, sobreviver é a maior das vitórias. E ele sobrevive, a qualquer custo.

É fácil subestimar o bushi. Sob o olhar estrangeiro, ele parece um pobre soldado maltrapilho, faminto, derrotado. A armadura cheia de remendos, as armas em estado deplorável. No Reinado, seria confundido com algum selvagem ou bárbaro rosnador. No entanto, ao desferir seu melhor golpe — e receber em resposta apenas um sorriso complacente —, o adversário do bushi logo percebe que cometeu um grande erro.

Aventuras. Tamu-ra devastada é lugar severo, lugar de escassez e pobreza, de constante luta pela vida. Nesta terra rigorosa, o bushi faz aquilo que faz melhor — sobrevive. Ganha a vida como puder. Segue tolerando qualquer sofrimento, resistindo a tudo que a Tormenta deixou aqui. Se cair, voltará a levantar, assim como Tamu-ra também volta a se reerguer.

Honra. Não é verdade que os bushi desprezem a honra — apenas acreditam que não é algo para eles. Honra é bom, mas reduz suas opções, reduz suas chances, e cada oportunidade conta. Raros bushi cultivam a honra, mas alguns conseguem ser tão dignos e virtuosos quanto qualquer samurai.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Religião. Poucos bushi são religiosos, mas quase todos acham prudente respeitar os espíritos. Em geral não se identificam com Lin-Wu, deus de nobres e samurais; preferem honrar a Família Celestial e o Bushintau.

Histórico. O bushi não nasce na nobreza, não pertence aos grandes clãs e famílias. Não aprende com mestres, não frequenta escolas, não recebe treino sofisticado. Um bushi surge do povo, desperta entre homens e mulheres comuns, tornados lutadores pela necessidade. Alguns até conseguem treinamento marcial — como guardas a serviço da nobreza ou capangas de algum chefão yakuza. Mas o verdadeiro bushi não é feito de armas e técnicas elegantes. O bushi é aquele que luta. Sobrevive. Vence.

Raças. Membros de qualquer raça capaz de lutar podem pertencer a esta classe — eles são os guardas, soldados, caçadores, bandidos. Quase qualquer guerreiro humano não nascido na aristocracia será bushi. Quase todo kaijin ou nezumi já nasce bushi. Hanyô, henge, vanara, todos podem ser bushi. No entanto, embora possível, será raro que um mashin ou ryuujin adote esta classe.

Outras Classes. Bushi são pouco exigentes quanto a companheiros. Fortes e robustos, colocam-se diante do perigo enquanto os colegas mais fracos exercem seus talentos. É comum que acompanhem ninjas, shinkan, wu-jen e yakuza, provendo-lhes músculos. Mas, por nem sempre praticarem a honra, podem acabar entrando em atrito com samurais e shugenja.

Características de Classe

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um bushi começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um bushi começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior.

Bushi

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Resolução (RD 2, 5 PV), sucateiro
2º	+2	Bateu levou, movimento rápido
3º	+3	Talento de sobrevivente
4º	+4	Alvo irresistível (–2)
5º	+5	Esquiva sobrenatural, fortificação (25%)
6º	+6	Talento de sobrevivente
7º	+7	Resolução (RD 5, 15 PV)
8º	+8	Esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+9	Talento de sobrevivente, nem morto
10º	+10	Fortificação (50%), perto da morte (+4/+8)
11º	+11	Alvo irresistível (–4)
12º	+12	Talento de sobrevivente
13º	+13	Resolução (RD 10, 25 PV)
14º	+14	Hoje não
15º	+15	Fortificação (75%), talento de sobrevivente
16º	+16	Nem morto aprimorado
17º	+17	Perto da morte (+8/+16)
18º	+18	Talento de sobrevivente, alvo irresistível (–6)
19º	+19	Resolução (RD 15, 50 PV)
20º	+20	Fortificação total

Habilidades de Classe

Resolução: por amor à vida, força de vontade, determinação ou pura teimosia, o bushi tolera ferimentos que matariam uma criatura normal. Pelo menos por algum tempo.

Usar esta habilidade é uma ação livre. Ao fazê-lo, você recebe redução de dano 2 e 5 pontos de vida temporários. PV temporários são os primeiros a serem perdidos quando você sofre dano, e desaparecem quando a resolução termina. A resolução consome 1 ponto de magia e dura uma cena.

Sua resolução aumenta para RD 5 e 15 PVs temporários no 7º nível; RD 10 e 25 PVs temporários no 13º nível; RD 15 e 50 PVs temporários no 19º nível.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Sucateiro: nascido e criado na penúria, o bushi desenterra, remenda e pechincha para conseguir o que precisa. Um bushi pode comprar qualquer item mundano (não obra-prima ou mágico) por metade do preço padrão; não será muito bonito ou digno, mas vai quebrar o galho. O preço não pode ser mais reduzido através de barganha (veja a perícia Diplomacia). Exceto para o próprio bushi, usar um item sucateado é uma violação de honra leve.

Bateu levou: a partir do 2º nível, ser atacado apenas faz você ficar mais zangado. Ao receber um ataque corpo-a-corpo (bem-sucedido ou não), você pode gastar 1 ponto de magia para fazer um ataque corpo-a-corpo contra este mesmo oponente, como uma reação.

Movimento rápido: bushi têm pés ligeiros. No 2º nível, seu deslocamento aumenta em +3m.

Talento de sobrevivente: no 3º nível, e a cada três níveis seguintes, você ganha um talento entre estes: Autossuficiente, Casca Grossa, Corrida, Duro de Matar, Fortitude Maior, Perícia Aprimorada (apenas Atletismo, Percepção e Sobrevivência), Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância, Violência Velada, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Alvo irresistível: a partir do 4º nível, você se torna o adversário de aspecto mais perigoso no grupo, atraindo os ataques para si. Um oponente que consiga percebê-lo sofre –2 em ataques contra seus nakama (mas não contra *você*).

Chegando ao 11º nível, a penalidade aumenta para –4. No 18º nível, aumenta para –6.

Fortificação: chegando ao 5º nível, atingir seus pontos vulneráveis torna-se mais difícil. Você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Sua fortificação aumenta para 50% no 10º nível e 75% no 15º nível.

Esquiva sobrenatural: no 5º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O bushi nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Nem morto: no 9º nível, se for reduzido a 0 pontos de vida ou menos enquanto estiver em resolução, você consegue manter-se consciente e agir normalmente. Você ainda deve fazer testes de Constituição para não sangrar e ainda morrerá caso seus PV negativos cheguem à metade de seus PV totais.

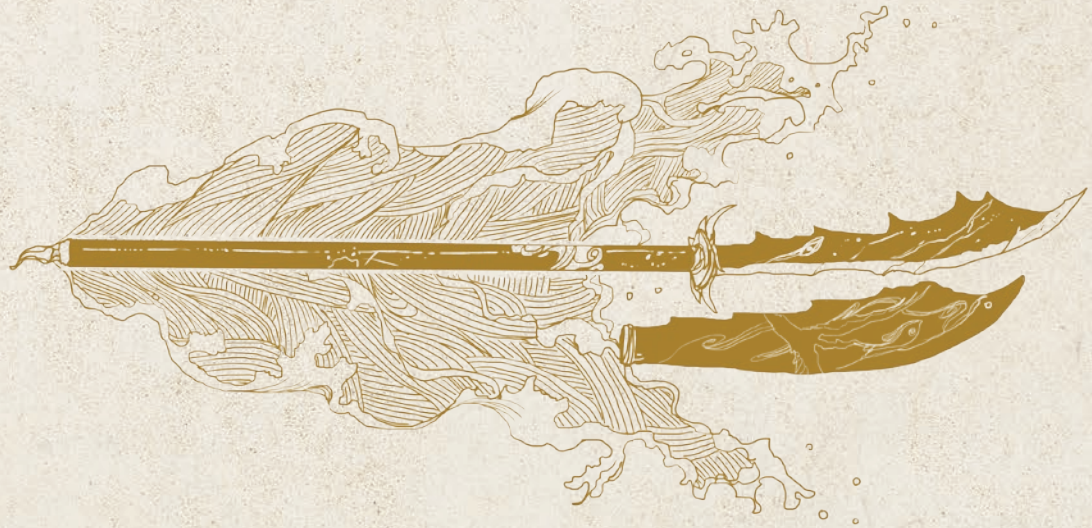
No 16º nível, enquanto estiver em resolução, você só morrerá caso seus PV negativos cheguem a um valor igual aos seus PV totais.

Perto da morte: a partir do 10º nível, o bushi parece ficar mais forte quando está quase morrendo. Se estiver com menos da metade de seus PV totais, você recebe +4 nas jogadas de ataque e dano. Esse bônus é dobrado se você estiver com 10 PV ou menos.

No 17º nível, o bônus aumenta para +8, e dobra se você estiver com 20 PV ou menos.

Hoje não: a partir do 14º nível, ao falhar em um teste de resistência, você pode pagar 2 pontos de magia para repetir o teste. Você deve ficar com o novo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Fortificação total: chegando ao 20º nível, você se torna imune a acertos críticos e ataques furtivos.



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

KENSEI 剣生

O povo tamuraniano é famoso por seu capricho, seu esmero. Da cerimônia do chá ao cultivo de bonsai, devotam-se a artes e técnicas com uma dedicação que impressiona os povos do Reinado. Não se contentam com menos que a perfeição. Por isso, apenas em Tamu-ra poderia existir um guerreiro como o *kensei*.

Enquanto outros lutadores são mais ou menos bons em usar certo número de armas, o kensei é um especialista extremo. Ele escolhe uma única arma para se tornar mestre absoluto em seu manejo. Treina todos os dias, durante dias inteiros. Busca união perfeita com a arma, faz com que se torne parte de seu corpo. Para o kensei, realizar as mais impressionantes manobras é tão simples e intuitivo quanto respirar.

Embora este nome signifique "mestre da espada" — e muitos de fato escolham esta arma —, um kensei na verdade pode adotar qualquer arma como sua eleita. Quase todos preferem armas de combate corporal, embora também existam mestres em arquearia e outras armas de projéteis. Há ainda aqueles que nem usam armas, aplicando suas técnicas a ataques desarmados, tornando-se artistas marciais extraordinários.

Aventuras. Para o kensei, a vida é um eterno treinamento, uma eterna jornada em busca da técnica perfeita. Ele buscará oponentes fortes para provar sua perícia, buscará desafios cada vez mais difíceis. Com sua arma escolhida, levará assombro e terror aos inimigos do Império. Construirá uma reputação, será admirado e temido em toda a ilha. Ser "o melhor do mundo" é o objetivo final do kensei.

Honra. É importante para o kensei ser leal e honrado, pelo menos em situações de combate. Ele lutará limpo para mostrar o poder de sua técnica, a maestria em sua arma eleita. Mas nem todo kensei cultiva a honra na vida diária — alguns são criminosos, mercenários, assassinos. Duelam até a morte com oponentes fortes, pouco importando se merecem morrer ou não. Provar sua força é tudo.

Religião. Buscar harmonia completa com sua arma, treinar e meditar todas as horas do dia deixam pouco lugar na vida para devoção religiosa legítima — para o kensei, sua arma é seu deus. Kensei acreditam no mundo material, acreditam na força do aço. Alguns, no entanto, aceitam que o Bushintau (ou algum de seus muitos espíritos) também habita sua arma escolhida.

Histórico. Assim como os samurais, kensei treinam em escolas, ou com mestres. Quando sentem que não há mais nada a aprender ali, partem em busca de novos aprendizados — não sendo raro que, por sua obsessão sem limites, também acabem expulsos por seus mestres. Muitos servem ao Império, acreditando ser a melhor forma de empregar suas habilidades. Outros vendem seus serviços a quem pagar melhor.

Raças. Uma vez disposto a dedicar todos os dias da vida ao domínio de sua arma eleita, um membro de qualquer raça pode ser kensei. Por sua ambição, persistência e busca por desafios, humanos são os mais frequentes. Curiosamente, henge acabam se tornando ótimos kensei — Tamu-ra tem várias lendas sobre algum pequeno animal que encontra uma arma perdida e, fascinado, treina com ela até a maestria. Por outro lado, hanyô são os menos inclinados, por sua falta de disciplina.

Outras Classes. Kensei e samurais costumam ser grandes companheiros e rivais, sempre desafiando um ao outro. Por sua dedicação às artes marciais, monges também podem ser ótimos colegas. Kensei não toleram trapaça em combate e, por isso, desprezam os ninjas e os yakuza.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um kensei começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um kensei começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (veja adiante), Reflexos Rápidos.

HABILIDADES DE CLASSE

Arma eleita: no 1º nível, o kensei recebe Foco em Arma para sua arma escolhida (ou ataque desarmado). Você também recebe uma arma desse tipo em versão obra-prima, sem pagar por ela (se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado). O kensei não precisa manter esta arma

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

para sempre, podendo trocá-la — mas suas habilidades funcionam apenas com armas de mesmo tipo. Você também pode possuir e/ou usar mais de uma arma deste tipo (por exemplo, ao lutar com duas armas).

Lembre-se que, caso sua arma eleita seja exótica, você ainda deve escolher o talento Usar Arma Exótica para ela (você não recebe Usar Arma Exótica como talento adicional; deve comprá-lo normalmente).

Técnica de luta: no 1º nível, você recebe um talento de combate. No 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes, você recebe outro talento de combate. Talentos que exigem escolha de armas (como Infinita Munição) *sempre* devem ser escolhidos para sua arma eleita.

Dano desarmado: se o kensei escolheu dano desarmado como arma eleita, seu dano aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). Este dano aumenta ainda mais no 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes.

Poder marcial: a partir do 2º nível, a energia do kensei fortalece seus ataques. Ao realizar um ataque com a arma eleita, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. O kensei pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu nível. Você deve anunciar o uso desta habilidade *antes* de rolar o ataque e/ou dano.

Chegando ao 12º nível, para cada 1 PM gasto, você recebe +4.

Aprendiz de golpes: o kensei tem facilidade para aprender jutsus de combate. Você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "golpe" ou "arma" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Versado em arma: poucos conhecem armas específicas como um kensei. No 3º nível, você recebe +2 em todos os testes de perícia ligados a armas de mesmo tipo da sua arma eleita. Por exemplo, testes de Iniciativa ao lutar com elas, Ofício para consertá-las, Diplomacia para barganhar seu preço, Conhecimento para saber sua

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

história ou quem as utiliza, Ladinagem para ocultá-las, e assim por diante.

Esse bônus aumenta para +4 no 9º nível, +6 no 15º nível, e +8 no 19º nível.

Golpe extra: no 5º nível, o kensei pode usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, você pode gastar 2 pontos de magia para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O número máximo de ataques extras que você pode realizar na mesma rodada é igual a seu bônus de Destreza (mínimo +1).

Meditação: no 6º nível, o kensei pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O kensei pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos. O kensei também deve ter sua arma eleita consigo para conseguir meditar.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 11º nível e 30 minutos no 17º nível.

Arma polivalente: no 7º nível, o kensei desfere golpes eficazes com qualquer parte de sua arma eleita. Você aprende e pode executar o jutsu *arma de Dai'Gun* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos, se estiver usando sua arma eleita.

Arma querida: no 10º nível, separar você de sua arma eleita não é fácil. Você recebe +4 em jogadas de ataque para evitar manobras de desarmar e separar e +8 em testes de Percepção para evitar seu roubo.

Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe +4 para evitar manobras de agarrar.

Arma indestrutível: no 14º nível, sua própria alma fortalece a arma, tornando-a quase inquebrável. Quando você empunha sua arma eleita, sua RD é dobrada, e seus pontos de vida são iguais a metade dos PV totais do kensei.

Se escolheu ataque desarmado, em vez disso recebe um bônus de +4 para evitar manobras de atropelar, empurrar e derrubar.

Golpe mortal: no 16º nível, ao rolar um 20 natural em seu ataque com a arma eleita, o kensei pode fazer uma segunda rolagem de ataque. Em caso de acerto, o multiplicador de crítico da arma aumenta em +2. Por exemplo, uma arma que normalmente faz crítico x2 passa a fazer crítico x4.

Caso a segunda rolagem seja um erro, o alvo ainda sofre o dano de um acerto crítico normal. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este efeito.

Chegando ao 18º nível, o kensei ativa esta habilidade com qualquer acerto crítico (não apenas com um 20 natural). Ele ainda precisa de uma segunda rolagem para confirmar o golpe mortal.

Chegando ao 20º nível, o kensei não precisa mais de uma segunda rolagem para confirmar o golpe mortal.

Kensei

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Arma eleita, dano desarmado (1d6), técnica de luta
2º	+2	Poder marcial +2
3º	+3	Aprendiz de golpes, versado em arma +2
4º	+4	Dano desarmado (1d8), técnica de luta
5º	+5	Golpe extra
6º	+6	Meditação (2 horas)
7º	+7	Arma polivalente
8º	+8	Dano desarmado (1d10), técnica de luta
9º	+9	Versado em arma +4
10º	+10	Arma querida
11º	+11	Meditação (1 hora)
12º	+12	Dano desarmado (2d6), técnica de luta
13º	+13	Poder marcial +4
14º	+14	Arma indestrutível
15º	+15	Versado em arma +6
16º	+16	Dano desarmado (2d8), golpe mortal (20 natural), técnica de luta
17º	+17	Meditação (30 minutos)
18º	+18	Golpe mortal (crítico)
19º	+19	Versado em arma +8
20º	+20	Dano desarmado (2d10), golpe mortal (rolagem única), técnica de luta

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

MONGE 僧

Em vários períodos de sua história, os cidadãos do Império foram impedidos de portar armas. Algumas vezes, para evitar revoltas populares contra seus regentes. Outras, por desejo sincero de promover a paz. Outras, ainda, porque simplesmente não havia recursos para produzir armamentos. Assim nasceram as artes marciais. Muitos em Tamu-ra conhecem as técnicas para lutar sem armas — mas seus mais extraordinários praticantes são os monges.

Mesmo não pertencendo à nobreza, monges são considerados guias e líderes pelo povo comum. Não é raro um monge estabelecer-se próximo a uma vila, ou visitá-la de tempos em tempos, para orientar os camponeses em sua vida espiritual. E embora estejam sempre abertos a perguntas, não há homens e mulheres mais enigmáticos; um monge poderia oferecer conselhos que um samurai seria incapaz de compreender, e mesmo assim mudariam sua vida para sempre.

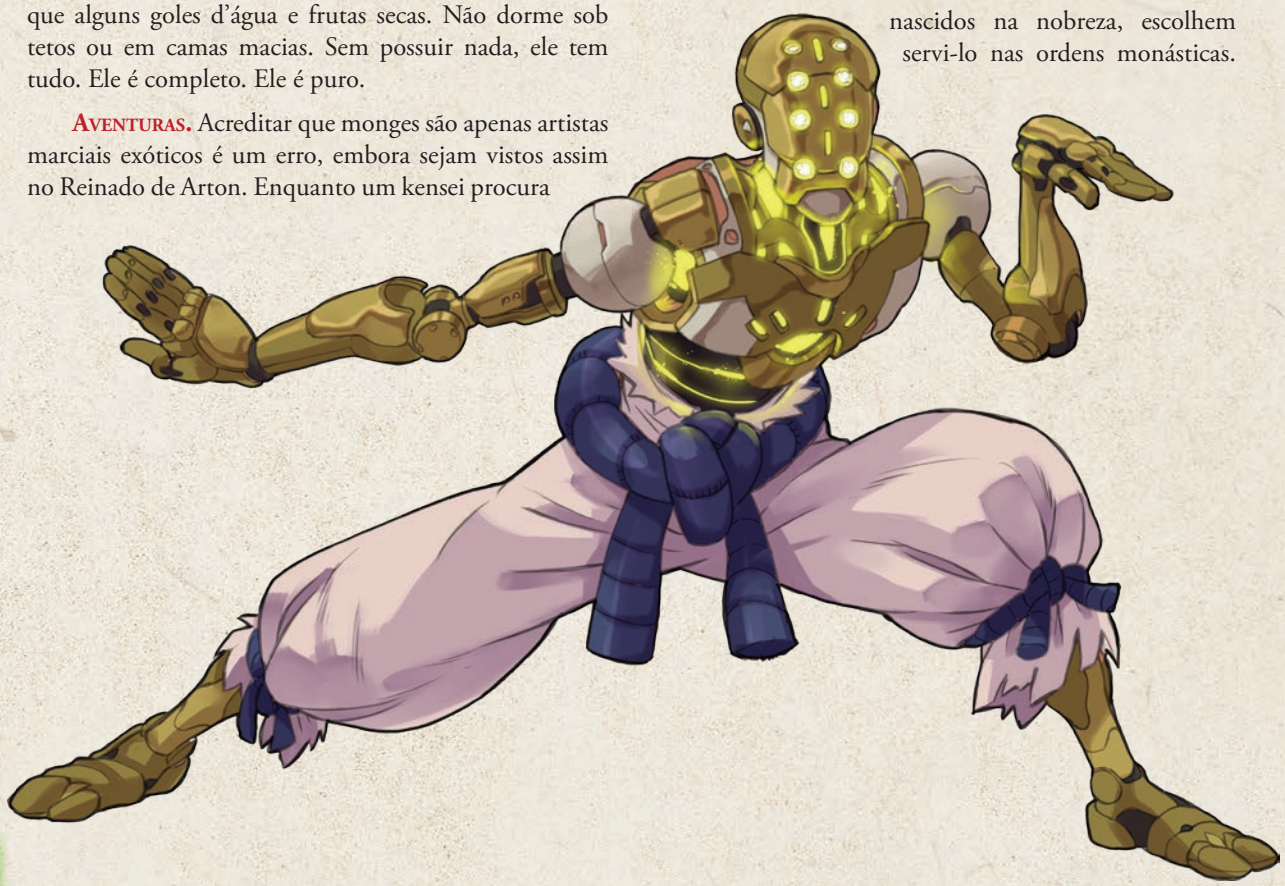
O monge desfruta a vida, a natureza — e mesmo na Tamu-ra devastada e desértica, sente-se em casa. Não precisa de trajes finos ou armaduras. Não consome mais que alguns goles d'água e frutas secas. Não dorme sob tetos ou em camas macias. Sem possuir nada, ele tem tudo. Ele é completo. Ele é puro.

Aventuras. Acreditar que monges são apenas artistas marciais exóticos é um erro, embora sejam vistos assim no Reinado de Arton. Enquanto um kensei procura inimigos fortes para provar sua perícia, o monge não tem qualquer necessidade de fama e glória. Mesmo dominando poderes incríveis, seu coração é pacato, humilde. Monges lutam, mas seu propósito maior é a paz — paz interior e paz para seu povo, seu mundo. Monges se aventuram para ajudar os necessitados, acalmar a dor e promover a harmonia.

Honra. Longe da aristocracia, longe dos castelos e templos luxuosos, não há ser mais honrado que o monge. No monastério, só conquistam seus poderes com disciplina e vida regrada. Conhecem o valor da bondade, aprendem a praticá-la. Infelizmente, alguns esquecem de seus ensinamentos e usam sua força para oprimir os fracos.

Religião. O Deus Dragão está no coração de todos os monges, é seu modelo de conduta, guia-os até a iluminação. Os monges honram Lin-Wu e também sua Família Celestial. Sem muita surpresa, seu relacionamento com os espíritos do Bushintau também é harmonioso e pacífico.

Histórico. Como as pessoas tornam-se monges? Alguns são deixados em mosteiros ainda crianças, por pais sem condições de criá-los. Outros, cheios de conflitos e dúvidas interiores, procuram paz. Outros sentem o chamado de Lin-Wu — mas, não nascidos na nobreza, escolhem servi-lo nas ordens monásticas.



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Livrar-se de bens materiais, purificar corpo e mente, conhecer as maravilhas do universo, alcançar a iluminação... não faltam razões. Após anos de reclusão e treino severo, os monges percorrem o Império para levar harmonia, entendimento e justiça.

Raças. Nem todas as tradições monásticas — e nem todas as artes marciais — foram inventadas pelos humanos. Dizem que os vanara já nascem monges, capazes de manifestar dons impressionantes. Inúmeros henge inventam estilos de luta baseados nos movimentos dos animais. Mashin tornam-se monges para melhor compreender os seres vivos. Às vezes, um mosteiro também aceita a perigosa missão de treinar e educar um jovem kaijin, procurando trazer paz a seu coração violento. Hanyô e nezumi são os monges mais improváveis, embora não impossíveis.

Outras Classes. Entre aventureiros sempre prontos a sacar espadas e disparar feitiços, o pacífico monge pode parecer deslocado. Ele fará seu melhor para evitar que os companheiros pratiquem violência desnecessária — mas será paciente com eles quando for impossível, e lutará ao seu lado quando necessário. Bushi e monges cultivam grande respeito mútuo. Infelizmente, os métodos dos ninjas e yakuza não combinam com esta classe.

Características de Classe

Modificador de Honra: +1.

Pontos de Vida: um monge começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um monge começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (escolha três armas de monge), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Habilidades de Classe

Dano desarmado: monges são os mestres do combate desarmado. Seu dano desarmado aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3: Armas & Equipamento**). Este dano aumenta ainda mais no 4º nível, e a cada 4 níveis seguintes.

Monge

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Dano desarmado (1d6), rajada de golpes, sexto sentido, técnica de luta
2º	+2	Evasão, técnica de luta
3º	+3	Movimento rápido +3m
4º	+4	Ataque chi (RD 5), dano desarmado (1d8), movimento ágil +5
5º	+5	Meditação (2 horas), sexto sentido +1
6º	+6	Movimento rápido +6m, técnica de luta
7º	+7	Integridade corporal
8º	+8	Dano desarmado (1d10)
9º	+9	Evasão aprimorada, movimento ágil +10, movimento rápido +9m
10º	+10	Ataque chi (RD 10), sexto sentido +2, técnica de luta
11º	+11	Aperfeiçoamento, meditação (1 hora), rajada de golpes aprimorada
12º	+12	Dano desarmado (2d6), movimento rápido +12m
13º	+13	Aperfeiçoamento
14º	+14	Movimento ágil +15, técnica de luta
15º	+15	Aperfeiçoamento, movimento rápido +15m, sexto sentido +3
16º	+16	Ataque chi (RD 15), dano desarmado (2d8)
17º	+17	Aperfeiçoamento, meditação (30 minutos)
18º	+18	Movimento rápido +18m, técnica de luta
19º	+19	Aperfeiçoamento, movimento ágil +20
20º	+20	Autoperfeição, dano desarmado (2d10), sexto sentido +4

Rajada de golpes: quando ataca com armas de monge, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem penalidade de –2. Você pode gastar 1 ponto de magia para usar esta habilidade sem sofrer a penalidade.*

A partir do 11º nível, você não sofre mais a penalidade de –2 nas jogadas de ataque quando usa rajada de golpes. A partir deste nível, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para ganhar um *segundo*

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ataque adicional, além do ataque adicional normal da rajada de golpes.

Sexto sentido: o monge estende sua percepção alguns instantes adiante, evitando os ataques inimigos. Você soma seu bônus de Sabedoria (mínimo +1) à classe de armadura e a testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.*

Técnica de luta: no 1º nível, você recebe um talento de combate. No 2º nível, e a cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.

A partir do 9º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Movimento rápido: monges conhecem técnicas para se deslocar com mais eficiência. No 3º nível, e a cada três níveis seguintes, seu deslocamento aumenta em +3m.

Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "kata" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Ataque chi: o monge pode concentrar seu chi para fazer ataques avassaladores. No 4º nível, você ignora até 5 pontos de redução de dano ao atacar com uma arma de monge. No 10º nível, esse valor aumenta para 10 pontos, e no 16º nível para até 15 pontos de redução de dano.

Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu que tenha "toque" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Movimento ágil: no 4º nível, você recebe +5 em testes de Acrobacia e Atletismo. No 9º nível, e a cada cinco níveis seguintes, esse bônus aumenta em +5.*

Meditação: no 5º nível, o monge pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O monge pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 20) para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios, perdidos.

O tempo de meditação é reduzido para 1 hora no 11º nível, e 30 minutos no 17º nível.

Integridade corporal: no 7º nível, o monge aprende a restaurar seu corpo a seu estado original. Você aprende e pode executar o jutsu *integridade corporal* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.

Aperfeiçoamento: o monge continua a aperfeiçoar seu corpo e alma. No 11º nível, e a cada 2 níveis seguintes você pode escolher uma das habilidades a seguir:

- *Alma atemporal:* gastando 1 PM como uma ação livre, você recorda suas vidas passadas, podendo fazer um teste de perícia como se fosse treinado nela. Se já for treinado na perícia, recebe +4 no teste.
- *Alma de diamante:* você recebe +4 em testes de resistência.
- *Alma vazia:* você aprende e pode executar o jutsu *mente ausente* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.
- *Corpo atemporal:* você não sofre mais penalidades por envelhecimento e torna-se imune a envelhecimento mágico. Bônus por envelhecimento ainda se aplicam. Você ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.
- *Corpo de diamante:* você se torna imune a doenças e venenos.
- *Corpo vazio:* você aprende e pode executar o jutsu *forma espiritual* pelo custo normal, mesmo que não tenha chacras abertos.
- *Idiomas do sol e da lua:* você pode se comunicar com qualquer criatura inteligente (Int 3 ou mais).

Autoperfeição: no 20º nível, o monge consegue alinhar corpo e espírito. Você recebe redução de dano 15. Você também é automaticamente bem-sucedido em todos os testes de resistência. Você ainda é afetado por efeitos que não permitem testes de resistência.

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NINJA 忍者

Antes mesmo da Tormenta, Tamu-ra tinha histórias sobre demônios sombrios que eliminavam suas vítimas e desapareciam na noite, sem deixar rastros. Lendas ainda mais estranhas diziam que esses demônios, na verdade, eram pessoas. Agentes altamente treinados em técnicas secretas de furtividade e assassinato. Humanos ou demônios, eles são *shinobi*, ou *ninjas*.

Antes do Império, quando numerosos xoguns guerreavam pelo domínio de Tamu-ra, os ninjas surgiram para proteger o povo comum contra os tiranos opressores. Mais tarde tornaram-se grandes famílias e clãs de assassinos implacáveis, muitas vezes combatendo os regentes, outras vezes contratados a seu serviço. Por séculos foram o mal, a morte, o horror que espreita na noite — até a chegada de um horror *muito* maior. Quando veio a Tormenta, muitos clãs shinobi retomaram seu antigo papel como defensores do Império, oferecendo lealdade ao imperador contra as forças aberrantes. Onde a honra samurai falhava, a arte ninja vencia.

Hoje, na reconquista de Tamu-ra, os ninjas podem ser muitas coisas. Alguns clãs servem secretamente ao Império, protegendo o povo comum por quaisquer meios necessários. Outros seguem semeando o terror, aceitando contratos de roubo, espionagem e assassinato. Seja herói justiceiro ou demônio assassino, o ninja é sempre elusivo — ser ninja é enganar todos, enganar até mesmo os aliados. Um ninja não usa apenas o infame traje de sombras, mas qualquer disfarce adequado. Suas armas são ligeiras e traiçoeiras. Nada ficará em seu caminho. Nem mesmo a honra.

Aventuras. Todo ninja pertence a uma família ou clã, de quem recebe ordens. Suas missões podem ser breves, como roubar/proteger um item, ou assassinar/salvar um alvo. Ou podem ter longa duração, como conquistar a confiança de um grande shugenja, proteger um herdeiro do trono imperial sem que ele perceba, ou coletar informações sobre os demônios da Tormenta. Para melhor cumprir esse objetivo, muitas vezes o ninja vai integrar um sentai — mesmo escondendo dos companheiros sua verdadeira identidade.

Honra. Para o ninja, honra é apenas um obstáculo indesejado; ser ninja é ser *oposto* à honra. Seus métodos são traiçoeiros, baseados em roubar, mentir, enganar, trapacear, matar — alcançar seu objetivo a qualquer preço. Pouco importa se o oponente está desarmado, pouco importa quem precise morrer para o cumprimento da missão. Um ninja que decida ser honrado será praticamente incapaz de exercer a maior parte de seu treinamento; usar uma arma ou técnica ninja traz grande dano à honra.

Religião. Para o ninja não existem deuses ou espíritos, existe apenas a missão. Não há lugar para religiosidade em sua vida, focada apenas em treinos e objetivos. Acredita-se, até, que ninjas não têm alma; quando morrem, seus corpos se desfazem em fumaça negra, jamais alcançando Lin-Wu ou qualquer outro reino pós-vida.

Histórico. Quase todo ninja já nasce (ou é acolhido/roubado ainda bebê) em uma família ou clã, recebendo treinamento severo desde a infância. Ele deve então servir ao clã por toda a vida, subindo em sua hierarquia, talvez até alcançando a liderança. Não é permitido abandonar o clã com seus segredos — o fugitivo será caçado até a morte, embora uns poucos consigam escapar. Por outro lado, alguns ninjas são os últimos sobreviventes de seus clãs, exterminados por samurais ou pela Tormenta.

Raças. Embora quase todos os shinobi sejam humanos, os clãs são pragmáticos, também acolhem membros de outras raças. Os metamorfos henge são excelentes ninjas, capazes de invadir qualquer lugar, roubar qualquer coisa e matar qualquer pessoa. Hanyô, kaijin e nezumi também podem seguir esse caminho sombrio, apesar de certa dificuldade em passar despercebidos. Por sua índole honrada, ryuujin e vanara quase nunca se tornam shinobi — e a existência de ninjas mashin é um grande mistério.

Outras Classes. Por sua necessidade de segredo e métodos desonrados, é difícil para um ninja trabalhar com membros de outras classes — especialmente samurais, seus mais antigos inimigos. Para a maioria dos aventureiros, aliar-se a um ninja é grande desonra. Quando faz parte de um sentai, muitas vezes o ninja finge pertencer a alguma outra classe — *para enganar seus inimigos, primeiro engane seus aliados*. Bushi, onimusha, wu-jen e yakuza talvez sejam os únicos a aceitar um companheiro ninja.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: –4.

Pontos de Vida: um ninja começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um ninja começa com 5 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 6 + modificador de Inteligência.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Enganação (Car), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ladinagem (Des), Obter Informação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armas (simples e ninjato), Usar Arma Exótica (escolha quatro entre chicote, corrente, granada, jitte, kusari-gama, leque, neko-te, nunchaku, rede, sai, shuriken, tonfa), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado.

Habilidades de Classe

Esquiva engenhosa: ninjas usam sua sagacidade para prever os ataques inimigos. Você soma seu bônus de Inteligência (mínimo +1) à classe de armadura e a testes de Reflexos. No 5º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você também recebe +1 na CA e em testes de Reflexos.*

Hierarquia do clã: um ninja tem autoridade sobre ninjas de nível inferior. Embora não sejam seus seguidores, esses ninjas podem limpar seu equipamento, entregar mensagens e realizar outros pequenos favores.

Você pode gastar 1 ponto de magia para que esses subordinados realizem uma tarefa simples (CD = seu nível) ou 2 PM para tarefas mais difíceis/trabalhosas (CD = seu nível + 5). Nesse caso, considere um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha (o tempo necessário para o uso da perícia se mantém). Como isso acontece fica a cargo do mestre. Seus subordinados podem ter preparado terreno para você, deixando as coisas mais fáceis; ou podem aparecer rapidamente, como borrões solucionando seus problemas.

Passo do ninja: ninjas movimentam-se com rapidez, silêncio e graça, como sombras. No 1º nível, seu deslocamento aumenta em +3m, e você recebe +5 em testes de Acrobacia e Furtividade. No 7º nível, esses bônus aumentam para +6m e +10. Além disso, quando caído, você pode se levantar com uma ação livre (em vez de uma ação de movimento). No 14º nível, os bônus aumentam para +9m e +15.

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

A partir do 12º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Dano desarmado: no 3º nível, seu dano desarmado aumenta para 1d6 (para criaturas de tamanho diferente de Médio, veja o **Capítulo 3**). Esse dano aumenta ainda mais no 8º nível e a cada cinco níveis seguintes.

Sentir armadilhas: no 3º nível você adquire sentidos apurados contra armadilhas. Você recebe +1 em Reflexos e CA contra ataques de armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis seguintes.

Truques ninjas: a partir do 3º nível, você começa a dominar jutsus exclusivos dos ninjas. Você aprende e pode executar todos os jutsus do descritor ninja, pelo seu custo normal, não importando seu grau, mesmo que não tenha chacras abertos (veja no **Capítulo 4: Jutsus**). Além disso, você pode gastar pontos de magia para executar truques especiais de algumas armas e equipamentos ninjas (veja no **Capítulo 3: Armas & Equipamento**).

No 10º nível, ao executar jutsus ninjas, você gasta 1 PM menos que o normal, incluindo o custo de aprimoramentos (mínimo 1 PM). No 11º nível, você recebe o talento Jutsu Acelerado. Ao executar jutsus ninjas, você reduz o custo para usar esse talento em 3 PM (mínimo +0 PM).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

No 17º nível, ao executar jutsus ninjas, você gasta 3 PM menos que o normal, incluindo aprimoramentos (mínimo 1 PM). No 19º nível, ao executar jutsus ninjas, você reduz o custo do talento Jutsu Acelerado em 6 PM (mínimo +0 PM).

Esquiva sobrenatural: no 4º nível, seus instintos reagem ao perigo antes que você perceba. O ninja nunca fica surpreendido (veja "Surpresa" no **Capítulo 5: Jogando**).

A partir do 8º nível, você consegue lutar contra diversos inimigos como se fossem apenas um. Você não pode ser flanqueado.

Destemido: no 5º nível, você se torna imune a medo.

Golpe ninja: no 5º nível, ao fazer um ataque desarmado ou com uma arma ninja, você pode gastar 1 ponto de magia como uma ação livre para receber +4 na jogada de ataque. Se acertar, o ataque causa +1 ponto de dano adicional por nível do ninja. Além disso, o ninja absorve energia da vítima e recupera 2 pontos de magia. Você deve anunciar o uso desta habilidade *antes* de rolar o ataque.

Letalidade: no 9º nível, todos os ataques do ninja aumentam seu multiplicador de crítico em +1.

No 16º nível, todos os ataques do ninja recebem +1 em sua margem de ameaça para acertos críticos.

Demônio ninja: apenas um ninja pode matar outro ninja. No 20º nível, um ninja pode gastar 2 pontos de magia para ignorar o dano ou efeito de qualquer ataque ou jutsu que poderia levá-lo a 0 pontos de vida ou menos — exceto ataques ou jutsus de outros ninjas!

*Estas habilidades exigem liberdade total de movimentos; você não pode usá-las se estiver paralisado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Ninja

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Esquiva engenhosa, hierarquia do clã, passo do ninja (+5/+3m)
2º	+1	Evasão
3º	+2	Dano desarmado (1d6), sentir armadilhas +1, truques ninjas
4º	+3	Esquiva sobrenatural
5º	+3	Destemido, esquiva engenhosa +1, golpe ninja
6º	+4	Sentir armadilhas +2
7º	+5	Passo do ninja (+10/+6m)
8º	+6	Dano desarmado (1d8), esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+6	Letalidade (multiplicador), sentir armadilhas +3
10º	+7	Esquiva engenhosa +2, truques ninjas (–1 PM)
11º	+8	Truques ninjas (Jutsu Acelerado)
12º	+9	Evasão aprimorada, sentir armadilhas +4
13º	+9	Dano desarmado (1d10)
14º	+10	Passo do ninja (+15/+9m)
15º	+11	Esquiva engenhosa +3, sentir armadilhas +5
16º	+12	Letalidade (margem de ameaça)
17º	+12	Truques ninjas (–3 PM)
18º	+13	Dano desarmado (2d6), sentir armadilhas +6
19º	+14	Truques ninjas (Jutsu Acelerado)
20º	+15	Demônio ninja, esquiva engenhosa +4

Jutsus Ninja

A seguir está uma lista dos jutsus ninjas. Para a descrição deles, consulte o **Capítulo 4**.

Jutsus Básicos

Bomba de fumaça
Corrida ninja
Estrepes invisíveis
Hipnotismo ninja
Passos leves
Pernas do gafanhoto
Rajada de disparos
Truque do gato

Jutsus Medianos

Escalada ninja
Falsificação
Invisibilidade ninja
Truque das cópias
Truque do tronco

Jutsus Avançados

Dominar o clima
Golpe desonrado
Toque da morte
Kata do grou
Terror ninja

Equipamento Ninja

Bomba de fumaça (p. 152)
Granada (p. 145)
Ninja-to (p. 147)
Pipa ninja (p. 156)
Shinobi shozoku (p. 154)
Shuriken (p. 147)

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ONIMUSHA 鬼武者

Tamu-ra sempre teve monstros e demônios. Goblins, ogros, oni, kappa, gaki — seres conhecidos coletivamente como *bakemono* ou *youkai*. Mas a Tormenta trouxe pesadelos além da compreensão, além da sanidade. E embora os intoleráveis akumushi tenham partido, a corrupção aberrante permanece, provoca o surgimento de feras horrendas na Ferida Profunda. Contra o horror antinatural, surge o guerreiro-demônio. Surge o *onimusha*.

O onimusha é o caçador de monstros supremo. Ele não apenas devota sua vida a perseguir e destruir demônios da Tormenta — mas acaba tornando-se como eles, adquirindo seus poderes. Ele aceita a corrupção para combatê-la, aceita ser transformado em monstro para destruí-los. Ser onimusha significa desistir da humanidade, desistir de família e amigos, até mesmo desistir da honra. Para esse guerreiro maldito, é impossível voltar a ter uma vida normal. Ele caminha no limite entre pessoas e monstros, jamais aceito por qualquer deles.

Onimusha são rústicos, vivendo longe de aldeias, dormindo a céu aberto, caçando o próprio alimento. Normas sociais, etiqueta, nobreza, títulos... nada disso importa para eles. O guerreiro-demônio sabe que não pertence mais ao mundo civilizado. Sabe que nunca poderá retornar.

Aventuras. Na Tamu-ra contaminada e infestada de monstros, o onimusha tem muito a fazer. Seja agindo sob ordens do Império, seja ouvindo o próprio coração, ele segue o rastro das aberrações para caçar e destruir. O guerreiro-demônio nunca poderá se estabelecer em uma cidade ou aldeia — mesmo que seu trabalho seja valioso, sua presença causa repulsa ao povo comum. Com sorte, vai conseguir integrar um sentai e ter, ao menos, companheiros de batalha.

Honra. Onimusha alcançam os extremos máximos da honra. Alguns fazem o sacrifício supremo, escolhem viver afastados da humanidade, afastados daqueles que amam para seu próprio bem. Sob a casca monstruosa, trazem um coração bondoso e honrado. Outros, no entanto, são profundamente ressentidos. Não suportam os olhares de nojo e asco, desprezam as pessoas que os rejeitam. Não lutam pela humanidade, e sim para aplacar seu ódio.

Religião. Para não ser totalmente devorado pelas trevas, muitas vezes o onimusha procura conforto nos grandes espíritos. Ora a Lin-Wu para mantê-lo honrado, ora à Família Celestial para mantê-lo humano. Alguns até mesmo voltam-se para o Bushintau, buscam harmonia com o mundo natural, o mundo puro e limpo.

Histórico. O caminho do guerreiro-demônio é perigoso e solitário, sem escolas ou

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

mestres para guiá-lo. Muitos seguem esse rumo após algum contato com a Tormenta, após adquirir um pouco de sua corrupção. Nesse instante decidem entre tentar curar-se ou aceitar o poder aberrante, começar uma jornada sem retorno. Alguns talvez tenham entes queridos desejando seu bem, orando por sua volta. Talvez essas pessoas às vezes se sintam observadas, talvez sintam uma presença familiar, saudosa, melancólica... até que esse vulto subitamente desaparece nas sombras.

Raças. Para proteger o Império, ou apenas vingar-se da tragédia, muitos humanos tornam-se onimusha. Sem muita surpresa, o mesmo acontece com grande parte dos kaijin — já nascidos malditos, sem muito mais a perder, somam sua força aberrante aos poderes do guerreiro-demônio. Nezumi, hanyô e (surpreendentemente) mashin também resultam em bons caçadores de monstros. Será muito raro ver um ryuujin seguir o caminho amaldiçoado — mas, quando acontece, o resultado é aterrador.

Outras Classes. O onimusha pode ser um aliado valioso, eficaz em localizar monstros e explorar seus pontos fracos — mas não é alguém habituado a trabalhar em equipe. Ele traz a corrupção aberrante pulsando, rastejando no próprio corpo. Suas habilidades podem, inclusive, ser perigosas para os próprios companheiros. Apenas os sentai mais ousados, corajosos ou impudentes aceitam um guerreiro-demônio entre os seus.

Por abraçar o que é antinatural, onimusha muitas vezes entram em conflito com monges e shinkan. Mas, caso cultivem a honra ou religiosidade, podem ser bons aliados para samurais e shugenja.

Características de Classe

Modificador de Honra: –2.

Pontos de Vida: um onimusha começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um onimusha começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias), Usar Armas (simples, marciais), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Rastrear.

Onimusha

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Caminhos aberrantes, faro para monstros
2º	+2	Caminhos aberrantes
3º	+3	Potência aberrante
4º	+4	Caminhos aberrantes
5º	+5	Devorador de almas (1 PM)
6º	+6	Caminhos aberrantes
7º	+7	Inimigo de monstros +2
8º	+8	Caminhos aberrantes, momento de Tormenta
9º	+9	Resistente a monstros +2
10º	+10	Caminhos aberrantes
11º	+11	Matador
12º	+12	Caminhos aberrantes
13º	+13	Inimigo de monstros +4
14º	+14	Caminhos aberrantes
15º	+15	Devorador de almas (2 PM)
16º	+16	Caminhos aberrantes
17º	+17	Resistente a monstros +4
18º	+18	Caminhos aberrantes
19º	+19	Inimigo de monstros +8
20º	+20	Caminhos aberrantes, matador supremo

Habilidades de Classe

Caminhos aberrantes: no 1º nível, o onimusha recebe uma habilidade entre as seguintes, à sua escolha. No 2º nível, e a cada dois níveis seguintes, pode escolher outra habilidade, ou evoluir uma habilidade que já tem.

• *Arma simbionte:* escolha uma arma que saiba usar. Você recebe esta arma em uma versão macabra, viva e pulsante (obra-prima). Esta arma prende-se a você com tentáculos/ventosas, e não pode ser desarmada ou roubada — mas você pode empunhá-la ou guardá-la consigo normalmente. Tentativas de quebrar a arma causam dano diretamente a você; a arma não é tratada como um objeto, e sim como parte de seu corpo.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a arma recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um onimusha de 6º nível pode ter uma *katana defensora congelante +1*. Sempre

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

que você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

• *Armadura simbionte:* escolha uma armadura que saiba usar. Você recebe esta armadura em uma versão macabra, viva e pulsante (obra-prima). Essa armadura não pode ser removida ou roubada — mas pode ser absorvida por seu corpo com uma ação livre, desaparecendo totalmente. Restaurar a armadura exige uma ação de movimento.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a armadura recebe um bônus mágico de +1. Este bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um onimusha de 6º nível pode ter uma *haramaki fortificada +2*. Sempre que você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

• *Companheiro aberrante:* o onimusha recebe uma criatura antinatural como animal de caça, guarda ou montaria. Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), seu companheiro evolui e torna-se mais poderoso (veja o quadro).

Faro para monstros: no 1º nível, o onimusha detecta automaticamente a presença de criaturas do tipo monstro a até 9m, mas não sua direção e localização.

Potência aberrante: no 3º nível, o onimusha pode usar sua energia para elevar temporariamente suas habilidades aberrantes. Ao custo de 2 pontos de magia, como uma ação livre, você pode escolher um dos efeitos a seguir, com duração de cena:

• *Arma potente:* sua arma simbionte recebe um bônus de +1 no ataque e dano. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

• *Armadura potente:* sua armadura simbionte recebe um bônus de +1 na CA e você recebe +1 nos testes de resistência. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

• *Companheiro potente:* você aumenta o bônus de dano de um animal feroz em +1, ou o bônus na CA de um animal guardião em +1, ou o bônus no deslocamento de um animal de montaria em +3m. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5 ou +15m.

• *Talento potente:* você é considerado como possuindo dois talentos da Tormenta adicionais, apenas para calcular efeitos de talentos da Tormenta. Você pode gastar mais PM, sendo considerado como possuindo mais um talento da Tormenta para cada PM gasto. Escolher esta opção é uma violação de honra severa.

Devorador de almas: no 5º nível, o onimusha torna-se capaz de extrair energia da própria violência à sua volta. Sempre que uma criatura (inimigo ou não) a até 9m é reduzida a 0 pontos de vida ou menos, o onimusha recupera 1 ponto de magia. Se a criatura caída tiver ND tão baixo que você não ganharia XP por derrotá-la, você também não recupera PM.

Chegando ao 15º nível, para cada criatura caída, o onimusha recupera 2 PM.

Inimigo de monstros: no 7º nível, o onimusha recebe +2 em jogadas de dano e testes de perícia feitos contra monstros. Esse bônus aumenta para +4 no 13º nível, e +8 no 19º nível.

Momento de Tormenta: no 8º nível, o onimusha aprende uma técnica que traz o pior da tempestade aberrante para ferir seus inimigos. Ele pode gastar uma ação de movimento e 6 PM para criar uma pequena área de Tormenta centrada nele mesmo, com duração de cena. Ela ocupa uma área com 9m de raio, e tudo dentro dessa área ganha tons avermelhados e doentios. Ao criar a área, e a cada rodada seguinte, no início de seus turnos, um dos efeitos a seguir acontece aleatoriamente:

1-2	**Chuva ácida:** causa 4d4 pontos de dano de ácido em toda a área, sem direito a teste de resistência.
3-4	**Neblina venenosa:** causa 1d6 pontos de dano de Constituição em todas as criaturas sob a nuvem (Fortitude CD 22 anula).
5-6	**Tempestade elétrica:** uma criatura aleatória sob a nuvem — incluindo você! — é atingida por um relâmpago que causa 5d10 pontos de dano de eletricidade (Reflexos CD 22 reduz à metade).

Usar esta habilidade é uma violação de honra severa.

Resistente a monstros: no 9º nível, o onimusha recebe +2 em CA e testes de resistência contra ataques e poderes de monstros. Esse bônus aumenta para +4 no 17º nível.

Matador: no 11º nível, os ataques e jutsus do onimusha ignoram qualquer redução de dano ou resistência a energia de monstros.

Matador supremo: no 20º nível, todos os acertos críticos do onimusha contra monstros têm seu multiplicador de crítico aumentado em +2. Por exemplo, uma arma que normalmente faz crítico x3 passa a fazer crítico x5. Esta habilidade ignora a imunidade a acertos críticos de qualquer monstro com ND menor que o nível do onimusha.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Companheiro Aberrante

Um companheiro aberrante é um animal, mas em versão monstruosa, grotesca. Um cavalo revestido de carapaça, um lobo com muitos olhos, um lagarto-pássaro de pele translúcida e músculos expostos. O jogador decide a aparência da criatura. O onimusha e seu companheiro aberrante têm um vínculo mental, sendo capazes de entender um ao outro. O companheiro obedece a seu mestre, mesmo que isso arrisque sua vida.

O companheiro aberrante não atua como um PdM completo; não tem um turno na iniciativa, nem realiza ações. Em vez disso ele ajuda seu dono, fornecendo algum bônus, conforme seu tipo. Cada vez que o onimusha escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), seu companheiro aberrante fica mais poderoso, oferecendo bônus melhores.

O companheiro pode oferecer bônus para um nakama, à escolha do onimusha. Fazer isso não consome nenhuma ação — mas, durante a rodada da troca, o companheiro aberrante não fornece bônus a ninguém. Ele pode ajudar apenas um personagem por vez.

Normalmente o companheiro aberrante não pode ser atacado, nem receber dano ou morrer. No entanto, em situações dramáticas, o mestre (ou o jogador) pode decidir que o companheiro desapareceu ou morreu: nesse caso, o onimusha recebe um novo companheiro aberrante em 1d4 dias — que poderá, inclusive, ser de um tipo diferente do original.

Animal Feroz: um animal aberrante de tamanho Médio, com garras, presas, quelíceras, tentáculos, ventosas ou outras armas naturais. Fornece +1d3 em dano corpo-a-corpo ou à distância. A cada evolução adicional, o dano aumenta na seguinte progressão: 1d3 > 1d4 > 1d6 > 1d8 > 2d4 > 1d10 > 1d12 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 2d12.

Animal Guardião: um animal aberrante de tamanho Médio com exoesqueleto reforçado, carapaça pesada, antenas, olhos multifacetados e outros estranhos órgãos sensoriais. Fornece CA+1. A cada evolução adicional, o bônus aumenta em +1. Quando atinge CA+6, o companheiro também passa a oferecer resistência a energia 5 e redução de dano 5, que também aumentam em +1 com evoluções adicionais.

Animal de Montaria: um animal aberrante de tamanho Grande, com múltiplas patas, asas, cauda e outros apêndices para melhor locomoção. Pode ser montado com a perícia Cavalgar, fornecendo +3m no deslocamento. A cada evolução adicional, o bônus aumenta em +3m. Quando atinge +9m, cessa de aumentar e inclui deslocamento de voo 3m, que aumenta em +3m com evoluções adicionais.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SAMURAI 侍

Antes do Império, antes da grande unificação, havia os poderosos senhores da guerra — os xogum. Tamu-ra vivia em conflito, cada província tentando conquistar as demais, cada regente buscando a supremacia. Nos tempos em que os militares governavam, quando a própria aristocracia era formada por combatentes, surgiu o lendário guerreiro poeta. Surgiu o *samurai*.

Nascidos na nobreza, treinados pelos melhores mestres, equipados com as mais finas armas e armaduras, até hoje os samurais são a elite guerreira de Tamu-ra. Exceto pelo próprio Imperador e seu círculo de conselheiros shugenja, não há homens e mulheres mais prestigiados. Ainda assim, apesar de sua elevada posição social, o samurai vive para servir — seu próprio nome significa "aquele que serve". Sua espada e perícia pertencem a Lin-Wu, pertencem ao Império. Ele protege os plebeus que o reverenciam. E sem essa devoção, sem um senhor ou causa a quem servir, o samurai está perdido.

Com a destruição da ilha, milhares de samurais perderam seus senhores, falharam em protegê-los. Para preservar a honra, muitos cometeram suicídio ritual. Outros, desonrados, vagaram sem rumo como *ronin* — samurais sem mestres. Hoje, o sol volta a nascer em Tamu-ra. A terra natal dos samurais pode ser recuperada. Assim como sua honra.

Aventuras. Para o samurai verdadeiramente honrado, a única razão para viver aventuras é cumprir ordens de seu senhor. Samurais viajantes costumam caçar os inimigos de seu mestre — sejam inimigos pessoais, que tenham ofendido sua honra, ou os próprios demônios da Tormenta.

Samurais que tenham se tornado ronin aventuram-se cumprindo os últimos desejos de seu senhor, ou buscando um novo mestre ou causa para servir. Alguns, desiludidos juntam-se a algum sentai à procura de uma batalha digna, para morrer com honra. Outros, ainda mais amargos, querem apenas vingança contra a Tormenta.

Honra. Não existe, entre os mortais, maior modelo de nobreza e dignidade. O samurai lutará até as últimas forças para servir e proteger seu senhor, sua terra, seu povo. Todo inocente será protegido, todo pedido de ajuda será aceito. Jamais vai recorrer à mentira, roubo ou trapaça, jamais vai tirar proveito de um oponente em desvantagem. Do mais horrendo monstro ao mais desprezível vilão, todo adversário será tratado com respeito. Para o verdadeiro samurai, melhor morrer que viver em desonra; nada é mais miserável e digno de pena que um samurai sem honra, e ainda vivo.

Dizem que alguns samurais apenas desfrutam de sua posição social para explorar e oprimir o povo. Esses, se existem, são ainda piores que os ronin — e certamente já não conseguem mais usar suas habilidades.

Religião. Um samurai é devotado a seu lorde — mas, acima de qualquer lorde, até mesmo acima do Imperador, está Lin-Wu. O Deus Dragão é a fonte da honra, a fonte do poder samurai. Não é sem motivo que samurais já foram comparados aos paladinos do Reinado, ocupando o mesmo papel como campeões dos deuses. Um samurai também pode devotar-se à Família Celestial, mas será raro que sirvam ao Bushintau.

Histórico. Poucos samurais sobreviveram à destruição de Tamu-ra; aqueles que não cometeram suicídio vivem sem honra ou lutam para recuperá-la. Os mais jovens, formados após a destruição, preparam-se para ocupar seu lugar de direito como elite guerreira. São treinados em ambientes disciplinados e rígidos, com mestres que ensinam não apenas as artes do combate, mas também caligrafia, equitação e etiqueta.

Raças. Antes da Tormenta, ser samurai era permitido apenas a ryuujin, mashin e humanos; todo samurai deveria nascer samurai, em uma família ou clã nomeado em tempos remotos. Hoje, mesmo com a quase extinção dos guerreiros poetas, muitas famílias são ainda apegadas aos velhos costumes. Mas numerosos mestres e clãs agora aceitam treinar aspirantes de outras raças — incluindo *gaijin* e mulheres, algo inaceitável na antiga tradição.

Outras Classes. O legítimo samurai é nobre e respeitoso, mas também rigoroso quanto à honra — capaz de detectá-la, ou a falta dela, em outras pessoas. Não vai aliar-se a companheiros indignos, nem aceitar que qualquer colega faça algo vergonhoso. Os nobres e sagrados shugenja estão entre os melhores companheiros para o samurai, combinando espada e jutsus; muitos sentai imperiais são formados apenas por membros destas duas classes. Bushi, kensei e onimusha, quando honrados, também podem ser bons colegas. Samurais costumam ter grande respeito por monges, por praticarem a disciplina e a honra mesmo sem pertencer à nobreza.

Samurais e ninjas são inimigos mortais; difícil imaginar uma emergência tão terrível que os torne aliados. Wu-jen, shinkan e yakuza também não figuram entre seus melhores companheiros.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Características de Classe

Modificador de Honra: +2.

Pontos de Vida: um samurai começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um samurai começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Habilidades de Classe

Devoto de Lin-Wu: você recebe o talento Devoto de Lin-Wu. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento Devoto da Família Celestial ou Devoto do Bushintau), você imediatamente perde este talento e seus poderes concedidos de Lin-Wu.

Detectar desonra: você recebe Detectar Desonra como um talento adicional.*

Espadas ancestrais: no 1º nível você recebe uma katana e uma wakizashi, sem custo. Esse conjunto é conhecido como *daisho*.

No 1º nível, e a cada dois níveis seguintes, uma destas armas (à sua escolha) recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o **Capítulo 8: Recompensas**). Por exemplo, um samurai de 9º nível pode ter uma *katana flamejante +1* e uma *wakizashi ameaçadora +1*. Sempre que você recebe esse bônus, pode mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.

Nas mãos de qualquer outra pessoa, as armas se comportam como peças comuns. Perder uma delas é uma violação de honra severa (mesmo que sejam recuperadas mais tarde).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SAMURAI

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Devoto de Lin-Wu, detectar desonra, espadas ancestrais +1
2º	+2	Estilo de combate, grito de kiai
3º	+3	Espadas ancestrais +2
4º	+4	Técnica de luta
5º	+5	Espadas ancestrais +3, poder concedido
6º	+6	Estilo de combate aprimorado
7º	+7	Espadas ancestrais +4, olhar assustador
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	Espadas ancestrais +5
10º	+10	Grito de kiai aprimorado, poder concedido
11º	+11	Domínio do estilo de combate, espadas ancestrais +6
12º	+12	Técnica de luta
13º	+13	Espadas ancestrais +7
14º	+14	Honra absoluta, olhar assustador em massa
15º	+15	Espadas ancestrais +8, poder concedido
16º	+16	Poder concedido, técnica de luta
17º	+17	Espadas ancestrais +9
18º	+18	Grito de kiai maior
19º	+19	Espadas ancestrais +10
20º	+20	Honra suprema, poder concedido, técnica de luta

Alguns samurais têm outras armas ancestrais, embora isso seja raro. O jogador tem a opção de escolher qualquer outra arma obra-prima (apenas uma) como arma ancestral.*

Estilo de combate: no 2º nível, escolha um estilo de combate — iaijutsu, kyudo (arquearia) ou nitoichi (luta com duas armas). Se escolher iaijutsu, recebe Saque Rápido como talento adicional. Se escolher kyudo, recebe Mira Apurada. Se escolher nitoichi, recebe Usar Arma Exótica (katana) e Combater com Duas Armas.

Grito de kiai: no 2º nível, você aprende a emitir um poderoso grito que torna seus ataques devastadores. Como uma ação livre, você pode gastar 1 ponto de magia para receber +2 nas jogadas de ataque e dano durante uma rodada. No 10º nível, esse bônus aumenta para +4. No 18º nível, o bônus aumenta para +8. Além disso, você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com "kiai" no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chacras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.*

Técnica de luta: o treinamento de combate do samurai nunca termina. No 4º nível, você recebe um talento de combate. No 8º nível, e a cada 4 níveis seguintes, você recebe outro talento de combate.

Poder concedido: no 5º nível, caso seja devotado a Lin-Wu, você recebe um talento de poder concedido de Lin-Wu, à sua escolha. No 10º nível, e a cada cinco níveis seguintes, você recebe outro talento de poder concedido.

Estilo de combate aprimorado: no 6º nível, se seu estilo de combate é iaijutsu, você recebe Foco em Perícia (Iniciativa). Se escolheu kyudo, você recebe Tiro Montado. Se escolheu nitoichi, você recebe Combater com Duas Armas Aprimorado.

Olhar assustador: seu mero olhar é suficiente para amedrontar os desonrados. No 7º nível, você aprende e pode executar o jutsu *face horripilante*, mesmo que não tenha aberto o chacra das emoções. Aprender este jutsu não resulta em violação de honra; usar este jutsu em criaturas desonradas (Honra 9 ou menor) também não resulta em violação de honra.

No 14º nível, ao executar o jutsu, você pode afetar qualquer quantidade de alvos dentro do alcance.

Domínio do estilo de combate: no 11º nível, se você escolheu o estilo de combate iaijutsu, você recebe Perícia Aprimorada (Iniciativa). Se escolheu kyudo, você recebe Mira Mortal. Se escolheu nitoichi, você recebe Combater com Duas Armas Maior.

Honra absoluta: o samurai pode beneficiar-se da honra com mais frequência. A partir do 14º nível, você pode usar Honra como reserva de força uma vez por cena, em vez de uma vez por sessão de jogo.*

Honra suprema: no 20º nível, o samurai torna-se o mais terrível inimigo daqueles sem honra. Todos os seus ataques contra adversários desonrados (Honra 9 ou menos) causam +4d6 de dano de vácuo adicional; todos os seus ataques contra adversários sórdidos (Honra 5 ou menos) são também considerados acertos críticos; e todos os seus ataques contra adversários desumanos (Honra 0) são também considerados golpes de misericórdia.*

*Todas estas habilidades exigem Honra 16 ou mais. Você não pode usá-las caso sua Honra caia abaixo deste limite.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

SHINKAN 神官

Três grandes crenças religiosas governam a vida espiritual no Império. Duas são como as igrejas do Reinado: Lin-Wu, o Deus Dragão, provedor de toda a honra, e a Família Celestial, formada por dezenove irmãos. A terceira grande fé tamuraniana é o Bushintau, a crença em uma multiplicidade de espíritos habitando todas as coisas, provendo o mundo com as energias primordiais. Para atuar como ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos, existe o shinkan.

Sejam espíritos da natureza — a árvore, o rio, a floresta... —, seres sobrenaturais bondosos ou malignos, ou almas de antepassados, o shinkan comunica-se com todos eles e canaliza seu poder. Por serem muitos e tão diferentes, exigem conhecimento especial para se lidar. Alguns são benevolentes, honrados, dispostos a ajudar aqueles em necessidade. Outros são perigosos, inconstantes, até mesmo cruéis, buscando ferir ou destruir os vivos. O shinkan sabe o que é necessário para invocá-los ou combatê-los.

Diferente do aristocrático e elegante shugenja, o shinkan não frequenta a alta sociedade. Ele vive próximo do povo comum, em uma cabana afastada da aldeia — mas não afastada demais, pois cabe ao shinkan intermediar vivos e mortos, mortais e espíritos, homem e natureza.

Aventuras. Ser um shinkan é desistir dos próprios desejos e ambições, atuando como agente dos espíritos, buscando realizar suas vontades e acalmar sua fúria. Vez por outra, ele atenderá ao pedido de uma alma ancestral para consertar algum dano ou corrigir alguma injustiça. Um espírito da floresta pedirá para expulsar algum monstro. Mortos-vivos remanescentes de alguma antiga batalha terão que ser destruídos para receber o descanso eterno. A própria Tamu-ra, por anos contaminada pela Tormenta, precisa ser purificada. Para as missões mais perigosas, o shinkan deve procurar companheiros; muitas vezes será ele, e não um emissário do Império, a trazer uma nova missão para o sentai.

Honra. A maioria dos shinkan apenas obedece aos espíritos, pouco importando serem sagrados ou profanos — não cabe a ele questioná-los. No entanto, alguns entendem que seu verdadeiro papel é auxiliar os espíritos dignos e combater demônios, mortos-vivos e outros seres malignos. Um shinkan honrado não aceitará realizar um ato indigno, mesmo a pedido de uma entidade sobrenatural.

Religião. O shinkan não é cego ou tolo. Ele sabe que Lin-Wu é real, sabe que seus irmãos celestiais existem, mas são apenas as maiores entidades em uma população impossível de enumerar. Cabe aos samurais e shugenja honrá-los, enquanto o shinkan ocupa-se de espíritos de todos os tamanhos. A rocha na beira da estrada. A cerejeira inclinada sobre o rio. A montanha nevada. A tempestade. As aldeias e cidades. As emoções. Os elementos. Os animais. Os mortos. Tudo que é visível — e muito do que *não é* — contém espíritos.

Histórico. Quase todos os shinkan já nascem capazes de ver os espíritos; desde crianças conseguem enxergar seres fantásticos na mata, no céu, nos cantos da casa. Com o tempo, recebem das próprias entidades a orientação necessária, o aprendizado para executar jutsus, curar os vivos e afastar os mortos. De fato, ao longo da vida, um shinkan provavelmente conversa mais com espíritos que com pessoas vivas.

Raças. Shinkan existem em quase todas as raças. Por serem mais numerosos, humanos são também aqueles com a maior necessidade de um embaixador com os espíritos. Muitos henge se consideram parte do mundo espiritual, buscando no Bushintau uma proximidade maior com sua própria natureza. Por razões parecidas, mashin tendem a honrar os espíritos, acreditando que eles próprios também possuem alma. Os poucos hanyô religiosos acham divertido interagir com esses seres, os vanara aceitam a missão quando ela surge, e os nezumi acham importante afastar espíritos hostis. Kaijin e ryuujin quase nunca se devotam a esta religião.

Outras Classes. Comunicar-se com espíritos, curar os vivos e afastar mortos-vivos são habilidades valiosas em qualquer sentai. Ainda assim, poucos ficam realmente à vontade com o sempre misterioso shinkan; quando ele olha para o vazio ou acena a cabeça, parecendo ver ou ouvir coisas que não existem, é certo que essas coisas *existem*.

Samurai e shugenja os consideram desonrados, incivilizados, vigaristas ou, na melhor hipótese, "clérigos menores". Bushi, kensei, ninjas e outros combatentes aceitam sua ajuda, mesmo quando o shinkan alega ouvir as vozes de seus inimigos mortos. Shinkan têm certa aversão aos wu-jen, por acreditar que suas artes caóticas perturbam o mundo natural.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Modificador de Honra: +0.

Pontos de Vida: um shinkan começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um shinkan começa com 6 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com